JOCUL FINAL ESTE REAL. JOCUL FINAL ESTE ACUM.

ENDGAME

JOCUL FINAL: CONVOCAREA

JAMES FREY
ŞI
NILS JOHNSON-SHELTON

TREI

CONNECTION

În *Endgame. Jocul Final: Convocarea*, volumul 1 al trilogiei Endgame, ești martor la căutarea primei Chei dintre cele trei care vor salva lumea. În paginile romanului este inscrisă o enigmă, pe care ești invitat să o dezlegi.

Oare exuberanța va învinge puterea?
Prostia va fi mai presus de bunătate?
Lenea va birui frumusețea?
Învingătorul va fi bun sau rău?
Există un singur mod de a afla.

Jucați.
Supraviețuiți.
Descifrați.
Oameni ai Pământului.
Jocul Final a început.

ENDGAME
JOCUL FINAL: CONVOCAREA

JAMES FREY
ŞI
NILS JOHNSON-SHELTON

Traducere din engleză de LAURENŢIU DULMAN
Titlul original: *ENDGAME. The Calling*, 2014

Mare parte din această carte este ficţiune, dar multe dintre informaţiile cuprinse în ea sunt adevărate.
Jocul Final este real.
Jocul Final se apropie.

Această carte este un puzzle.
În paginile ei se află indicii care conduc la o cheie ascunsă undeva pe Pământ[1].
Descifraţi, decodaţi şi interpretaţi.
Faceţi cercetări.
Dacă găsiţi cheia şi o duceţi la locul potrivit, veţi fi răsplătiţi cu Aur.
[2]
Mormane de Aur Străvechi.[3]
$$$ ’Εν εκτομμύριο δολάρια τον χρνσού. $.[4]

Totul, mereu, toate cuvintele, numele, numerele, locurile, distanţele, datele şi culorile, toate literele de pe fiecare pagină, totul, mereu. Aşa este, aşa a fost şi aşa va fi întotdeauna. Totul.

’Ē1{5} 12 12 12{6}

Jocul Final a început. Viitorul nostru este nescris. Viitorul nostru este viitorul vostru. Ce va fi va fi.

Fiecare are o versiune despre originea sa. Am fost făcuţi de Dumnezeu. Am fost trimişi pe Pământ de extratereştri. Ne-am născut din materia primordială, în care a căzut un fulger. Sau am fost teleportaţi prin portaluri cosmice. La urma urmelor, nu contează *cum* am ajuns aici. Avem această planetă, această lume, acest Pământ. Am venit aici, am trăit aici şi încă suntem aici. Tu, eu, noi, întreaga umanitate. Nu contează cum credeţi că a început totul. Dar sfârşitul este important.

Acesta este Jocul Final.

Suntem 12 la număr. Suntem tineri, dar ne tragem din seminţii străvechi, alese cu mii de ani în urmă. Începând de atunci, ne pregătim neîncetat. Când va începe Jocul, va trebui să judecăm şi să luăm decizii, să acţionăm şi să ucidem. Unii dintre noi sunt mai puţin pregătiţi decât alţii, iar cei mai slabi vor muri primii. Din acest punct de vedere, Jocul Final este simplu. Partea gravă este că, atunci când moare unul dintre noi, odată cu el dispare o mulţime de oameni. Evenimentul şi consecinţele lui vor face să se întâmple asta.

Voi sunteţi miliardele de neştiutori. Sunteţi spectatorii nevinovaţi.

Sunteţi fericiţii pierzători şi nefericiţii câştigători. Sunteţi publicul unei piese care vă va hotărî destinul.

Noi suntem Jucătorii. Jucătorii voştri. Trebuie să jucăm. Trebuie să avem între 13 şi 20 de ani. Aceasta este regula şi aşa a fost întotdeauna. Nu avem puteri supranaturale. Niciunul dintre noi nu poate să zboare, să transforme plumbul în aur sau să-şi vindece rănile. Când ne sună ceasul, murim. Suntem muritori. Oameni. Suntem moştenitorii Pământului. Noi trebuie să rezolvăm Marea Enigmă a Salvării şi unul dintre noi trebuie să reuşească, altfel vom pieri cu toţii. Împreună suntem totul: puternici, buni, nemiloşi, loiali, deştepţi, proşti, urâţi, desfrânaţi, răi, capricioşi, frumoşi, calculaţi, leneşi, exuberanţi, slabi.

Suntem buni şi răi.

La fel ca voi.

La fel ca toată lumea.

Dar nu suntem împreună. Nu suntem prieteni. Nu ne sunăm şi nu ne trimitem mesaje unul altuia. Nu stăm de vorbă pe internet şi nici nu ieşim la cafea. Suntem separaţi şi împrăştiaţi în toată lumea. Încă de la naştere am fost educaţi şi antrenaţi să fim precauţi şi înţelepţi, inteligenţi şi vicleni, cruzi şi nemiloşi. Nu ne vom da în lături de la nimic ca să găsim cheile Marii Enigme. Nu putem da greş. Eşecul înseamnă moarte. Eşecul înseamnă Sfârşitul Tuturor Oamenilor şi Lucrurilor.

Oare exuberanţa va învinge puterea? Prostia va fi mai presus de

bunătate? Lenea va birui frumuseţea? Învingătorul va fi bun sau rău? Există un singur mod de a afla.

Să Jucăm.

Să supravieţuim.

Să descifrăm.

Viitorul nostru este nescris. Viitorul nostru este viitorul vostru.

Ce va fi va fi.

Aşa că ascultaţi.

Urmaţi-ne.

Bucuraţi-vă.

Speraţi.

Rugaţi-vă.

Rugaţi-vă neîncetat, dacă sunteţi credincioşi.

Noi suntem Jucătorii. Jucătorii Voştri. Jucăm pentru Voi.

Veniţi să Jucaţi cu noi.

Oameni ai Pământului.

Jocul Final a început.

Marcus Loxias Megalos

HAFIZ ALIPAŞA SK, AZIZ MAHMUT HÜDAYI MH, ISTANBUL, TURCIA

Marcus Loxias Megalos e plictisit. E plictisit de când se ştie. Şcoala e plicticoasă. Fetele sunt plicticoase. Fotbalul e plicticos. Mai ales atunci când echipa lui favorită, Fenerbahçe, pierde ca acum, în faţa celor de la Manisaspor.

Marcus se uită încruntat la televizorul din cămăruţa lui austeră. Stă tolănit pe un fotoliu luxos din piele neagră, care i se lipeşte de spate ori de câte ori se ridică în capul oaselor. E noapte, dar Marcus stă cu lumina stinsă. Fereastra e deschisă. Arşiţa se strecoară înăuntru ca o stafie nemiloasă, în timp ce zgomotele Bosforului – sirenele grave şi prelungi ale navelor, semnalele sonore ale geamandurilor – se împrăştie pe deasupra Istanbulului.

Marcus poartă un şort negru larg şi are bustul gol. Prin pielea bronzată i se văd cele douăzeci şi patru de coaste. Are braţe musculoase, abdomen plat, ochi verzi şi păr negru, tuns scurt. Respiră lent, şi o picătură de transpiraţie i se prelinge pe nas. În noaptea asta, tot oraşul fierbe, iar Marcus nu face excepţie.

În poală ţine o carte veche, legată în piele. E în greacă. Pe cartea deschisă e aşezată o bucată de hârtie pe care Marcus a scris ceva în engleză: *Vă spun că sunt fiul unui om bogat, de loc din Creta cea mare.* A citit de multe ori acea carte veche. E o poveste despre război şi explorări, despre trădare, dragoste şi moarte. Întotdeauna îl face să zâmbească.

Ce n-ar da Marcus să facă şi el o călătorie, să scape de căldura apăsătoare a oraşului său plicticos! Îşi închipuie o mare nesfârşită întinsă în faţa lui, un vânt răcoros mângâindu-i faţa, aventuri şi duşmani ascunşi dincolo de linia orizontului.

Marcus oftează şi pune mâna pe bucata de hârtie. În cealaltă mână ţine un cuţit vechi de 9000 de ani, forjat în cuptoarele din Knossos, dintr-o singură bucată de bronz. Aşază lama cuţitului pe antebraţul drept şi apasă uşor. Dar nu se taie, pentru că îi cunoaşte foarte bine tăişul. Se antrenează cu el de mic. Îl ţine sub pernă de la 6 ani. Cu el a omorât găini, şobolani, câini, pisici, porci, cai, ulii şi miei. Şi 11

oameni.

Are 16 ani – vârsta ideală pentru Joc. Când va împlini 20 de ani, nu va mai fi eligibil. Dar mai bine mort decât neeligibil. Aşa că vrea neapărat să Joace.

Dar şansele lui de a Juca sunt aproape nule, şi o ştie. Spre deosebire de Ulise, Marcus nu va avea niciodată parte de un război sau de vreo mare călătorie.

Seminţia lui aşteaptă de 9000 de ani. Din ziua când a fost forjat cuţitul. Şi poate că îi va veni rândul peste încă 9000 de ani, când Marcus va fi murit de mult, iar paginile cărţii lui se vor fi dezintegrat.

Aşa că Marcus e plictisit.

Uralele spectatorilor îl fac să-şi mute privirea de la cuţit la televizor. Portarul lui Fenerbahçe a degajat pe dreapta terenului, iar mingea a găsit capul unui mijlocaş robust. Balonul sare peste şirul de fundaşi adverşi, apropiindu-se de ultimii doi jucători din faţa portarului de la Manisaspor. Jucătorii aleargă spre minge, iar atacantul lui Fenerbahçe reuşeşte să scape de fundaşul din faţa lui, ajungând la 20 de metri de poartă. Portarul advers se pregăteşte.

Marcus se apleacă în faţă. Se uită la cronometrul partidei: 83:34. Fenerbahçe încă nu a marcat, însă un gol înscris dintr-o asemenea fază ar mai spăla ruşinea. Cartea veche alunecă pe podea, iar bucata de hârtie îşi ia zborul, plutind prin aer ca o frunză uscată. Spectatorii se ridică în picioare. Cerul se luminează dintr-odată, ca şi când zeii – înşişi Zeii din Cer – ar coborî să dea o mână de ajutor. Portarul face câţiva paşi în spate, iar atacantul îşi pregăteşte mingea şi în cele din urmă o loveşte cu putere.

În clipa în care balonul atinge plasa, stadionul se umple de o lumină strălucitoare, iar mulţimea începe să ţipe, mai întâi de bucurie pentru gol, dar imediat după aceea de groază – o groază profundă şi autentică. Un glob uriaş de foc – un meteorit incandescent – explodează deasupra lor şi brăzdează terenul, omorând toată apărarea lui Fenerbahçe şi căscând o gaură enormă în tribuna întâi a stadionului.

Marcus face ochii mari. Un adevărat măcel. Un masacru ca-n filmele apocaliptice americane. Jumătate de stadion distrus, zeci de mii de morţi, trupuri cuprinse de flăcări.

E cel mai frumos lucru pe care l-a văzut vreodată.

Respiră precipitat, iar de pe frunte i se preling broboane de sudoare. Afară, lumea a început să urle. O femeie izbucneşte în plâns în cafeneaua de la parter. Sirenele răsună în vechiul oraş de pe malul Bosforului, aşezat între Marmara şi Marea Neagră.

La televizor, jucătorii, poliţiştii, spectatorii şi antrenorii aleargă de colo colo pe stadionul incendiat, ca nişte beţe de chibrit înnebunite. Comentatorii strigă după ajutor şi se roagă la Dumnezeu, neînţelegând

ce se întâmplă. Cei care n-au murit şi nici n-au fost cuprinşi de flăcări se calcă în picioare încercând să ajungă la ieşiri. Se produce o nouă explozie, şi ecranul televizorului se înnegreşte.

Lui Marcus îi bubuie inima-n piept, iar creierul îi e la fel de încins precum terenul de fotbal. Îşi simte stomacul încordat şi plin de acid, iar palmele îi sunt fierbinţi şi lipicioase. Coboară privirea şi vede că şi-a apăsat adânc arma străveche în antebraţ. Sângele i se prelinge pe mână, picurând pe fotoliu şi pe carte, pătându-i paginile. Dar nu contează, pentru că Marcus n-o să mai aibă nevoie de ea. Pentru că *va avea* propria lui Odisee.

Marcus se uită iarăşi la ecranul întunecat al televizorului. Ştie că printre ruinele stadionului îl aşteaptă ceva.

Un singur obiect.

Pe care trebuie să-l găsească.

Pentru el, pentru ai lui.

Zâmbeşte. S-a antrenat toată viaţa pentru acest moment. Iar când nu se antrena, visa la Convocare. Dar niciuna dintre viziunile apocaliptice născocite de mintea lui de adolescent nu se poate compara cu ce a văzut în noaptea asta. Un meteorit a distrus un stadion de fotbal şi a omorât 38.676 de oameni. Legendele spun că avea să fie o vestire impresionantă şi, pentru prima oară, legendele s-au transformat într-o realitate frumoasă.

Marcus a sperat, a aşteptat şi s-a pregătit toată viaţa pentru Jocul Final. Nu mai e plictisit şi nici nu va mai fi, până când fie va câştiga, fie va muri.

A sosit momentul.

O ştie.

A sosit momentul.

Chiyoko Takeda

22B HATESHINAI TŌRI, NANA, PREFECTURA OKINAWA, JAPONIA

Chiyoko Takeda e trezită de cele trei dangăte ale unui mic clopot de bronz. Ceasul digital arată 5:24. Îşi întipăreşte ora în minte. Aceste cifre au devenit importante. Acum au un sens. Se gândeşte că aşa trebuie să simtă şi cei care atribuie semnificaţii unor ore precum 11:03, 9:11 sau 7:07. Chiyoko va ţine minte toată viaţa aceste cifre – 5:24 – care, pentru ea, întotdeauna vor cântări greu, vor avea sens şi importanţă.

Întoarce capul şi îşi aţinteşte privirea în întuneric. Stă goală pe cearşafuri. Îşi umezeşte cu limba buzele subţiri. Scrutează umbrele de pe tavan, de parcă acolo ar urma să apară un mesaj.

Clopotul n-ar fi trebuit să sune. Nu pentru ea.

Toată viaţa i s-a povestit despre Jocul Final şi despre strămoşii ei extraordinari. Înainte să sune clopotul, avea 17 ani, era o singuratică, şcolită acasă, o navigatoare desăvârşită, o grădinăreasa pricepută şi o căţărătoare foarte mlădioasă. Pasionată de simboluri, limbi străine şi cuvinte. Expertă în descifrarea semnelor. Asasină capabilă să mânuiască mai multe arme: *wakizashi, hojo* şi *shuriken*{7}.

Acum, după ce a sunat clopotul, se simte de parcă ar avea 100 de ani. 1.000 de ani. 10.000 de ani… şi simte că îmbătrâneşte cu fiecare clipă. Povara grea a secolelor o apasă pe umeri.

Chiyoko închide ochii. Întunericul se întoarce. Şi-ar dori să fie în altă parte. Într-o peşteră. Sub apă. În cea mai veche pădure de pe Pământ. Dar este aici şi trebuie să se obişnuiască. În curând, întunericul va cuprinde tot Pământul şi toată lumea îl va cunoaşte. Trebuie să-l stăpânească. Să şi-l facă prieten. Să-l iubească. S-a antrenat timp de 17 ani şi acum e pregătită, deşi nu şi l-a dorit şi nu l-a aşteptat niciodată. Întunericul. Va fi ca o linişte blândă, aşa că lui Chiyoko îi va fi uşor. Liniştea face parte din fiinţa ei.

Pentru că, deşi are auzul bun, nu a vorbit niciodată.

Se uită pe fereastra deschisă şi trage aer în piept. A plouat în timpul nopţii şi simte umezeala în nări, în gât şi în piept. Aerul miroase plăcut.

Se aude un uşor ciocănit în uşa glisantă a camerei sale. Chiyoko se ridică în capul oaselor pe patul în stil occidental, cu spatele ei zvelt spre uşă. Loveşte podeaua cu piciorul de două ori. Asta înseamnă:

Intră.

Zgomot de lemn alunecând pe lemn. Uşa se opreşte. Zgomot discret de paşi.

— Am bătut clopotul, spune unchiul ei, cu capul adânc plecat, arătându-i tinerei Jucătoare cel mai profund respect, după cum cere tradiţia. A trebuit s-o fac. Vin. Cu toţii.

Chiyoko încuviinţează.

— Îmi pare rău, spune unchiul, fără să ridice privirea. A sosit timpul.

Chiyoko bate cu piciorul în podea de cinci ori într-un anumit ritm. *Bine. Un pahar cu apă.*

— Da, imediat, spune unchiul, apoi se retrage cu spatele şi iese din cameră.

Chiyoko se ridică în picioare, trage din nou aer în piept şi se apropie de fereastră. Strălucirea difuză împrăştiată de luminile oraşului îi acoperă pielea palidă. Îşi plimbă privirea pe deasupra oraşului Naha. Parcul. Spitalul. Portul. Marea întunecată, vastă şi calmă. Briza blândă. Freamătul palmierilor de sub fereastră. Norii plumburii şi joşi se luminează, ca şi când s-ar apropia de ei o navă spaţială. *Bătrânii probabil sunt deja treji,* îşi spune Chiyoko în sinea ei. *Bătrânii se scoală devreme.* Îşi iau micul dejun. Ceai, orez şi ridichi murate. Ouă, peşte şi lapte cald. Unii încă îşi amintesc războiul. Focul din cer care a distrus totul. Şi a pricinuit o renaştere. Ce se va întâmpla în curând le va aminti de zilele acelea. Dar oare va urma şi acum o renaştere? Supravieţuirea şi viitorul lor depind în întregime de Chiyoko.

Un câine începe să latre cu furie.

Păsările cântă.

Se declanşează alarma unei maşini.

Cerul devine foarte strălucitor şi o minge uriaşă de foc despică norii, ţâşnind pe deasupra oraşului. Şuieră prelung, iar în cele din urmă se prăbuşeşte în port. Cerul e luminat de o explozie puternică, urmată de un val de abur fierbinte. Asupra oraşului Naha se abate o ploaie de praf, pietre, bucăţi de plastic şi de metal. Mor copacii. Mor peştii. Mor copiii, visurile şi averile. Norocoşii sunt omorâţi în somn. Cei mai puţin norocoşi sunt arşi sau mutilaţi.

La început, lumea va crede că e un cutremur.

Apoi îşi va da seama.

E doar începutul.

Rămăşiţele cad peste oraş. Chiyoko simte fragmentul care vine spre ea. Face un pas mare în spate şi un tăciune strălucitor în formă de macrou cade pe podea, făcând o gaură în rogojină.

Unchiul ciocane iarăşi la uşă. Chiyoko bate în podea de două ori. *Intră.* Uşa a rămas deschisă. Unchiul se apropie de ea cu privirea plecată şi îi întinde mai întâi un chimono albastru din mătase – pe

care fata îl îmbracă – apoi un pahar cu apă foarte rece.

Chiyoko varsă paharul pe tăciune. Apa sfârâie şi se evaporă, iar pe podea rămâne o piatră strălucitoare şi neregulată, de culoare neagră.

Se uită spre unchiul ei, care o priveşte cu tristeţe. E o tristeţe strânsă de-a lungul secolelor, tristeţea multor vieţi ajunse la sfârşit.

Fata îi mulţumeşte cu o scurtă plecăciune, iar unchiul încearcă să zâmbească. Cândva a fost şi el ca Chiyoko, a aşteptat să înceapă Jocul Final, dar în cele din urmă i-a trecut vremea, cum le trecuse multor Jucători, timp de mii şi mii de ani.

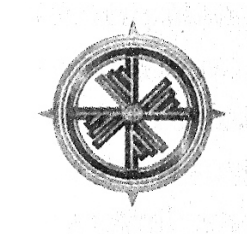
Nu şi pentru Chiyoko.

— Îmi pare rău, spune el. Pentru tine, pentru noi toţi.

Ce va fi va fi.

Sarah Alopay

LICEUL BRYAN, OMAHA, NEBRASKA, STATELE UNITE



Directoarea se ridică în picioare şi se uită zâmbind la mulţime.

— E o mare onoare pentru mine să o anunţ pe cea care va susţine discursul de rămas-bun. Sarah Alopay!

Mulţimea aplaudă, strigă şi fluieră.

Sarah se ridică de pe scaun. Poartă robă şi tocă roşie, iar de-a curmezişul pieptului are panglica albastră a şefilor de promoţie. Zâmbeşte. A zâmbit toată ziua. O dor fălcile de cât a zâmbit. E fericită. Peste o lună va împlini 18 ani. Îşi va petrece vara pe un şantier arheologic din Bolivia împreună cu iubitul ei, Christopher, iar în toamnă va merge la facultate, la Princeton. Când va împlini 20 de ani, va putea să-şi înceapă a doua viaţă.

Peste 742,43625 zile va fi liberă.

Nu va mai fi eligibilă.

Locul ei e pe rândul al doilea, în spatele unui grup de antrenori de fotbal, personal administrativ şi membri ai Consiliului de Părinţi şi Profesori. E la câteva scaune de culoarul din mijloc. Alături de ea stă Reena Smithson, prietena ei cea mai bună începând din clasa a treia. Christopher stă patru rânduri mai în spate. Sarah îi aruncă o privire. Păr blond, ochi verzi, barbă de trei zile. O fire blândă şi o inimă uriaşă. Cel mai frumos băiat din liceu, din oraş, poate chiar din întreg statul. Şi, pentru ea, cel mai frumos din lume.

— Arată-le cine eşti! spune Christopher zâmbind.

Sarah şi Christopher sunt împreună din clasa a şaptea. Inseparabili. Familia lui Christopher e una dintre cele mai bogate din Omaha. Atât de bogată, încât mama şi tatăl lui nici măcar nu s-au sinchisit să lase deoparte afacerile din Europa şi să vină la absolvirea fiului lor. Când Christopher va urca pe scenă, cel mai tare va striga familia lui Sarah. Christopher ar fi putut merge la o şcoală privată sau la şcoala cu internat unde a fost elev şi tatăl lui, dar a refuzat pentru că nu a vrut să fie departe de Sarah. Este unul dintre multele motive care o fac pe Sarah să-l iubească şi să creadă că vor fi împreună toată viaţa. Îşi doreşte asta şi ştie că şi el şi-o doreşte. Iar peste 742,43539 de zile va fi posibil.

Sarah iese pe culoarul din mijloc. Poartă ochelarii Ray-Ban Wayfarer cu ramă roz pe care i-a primit de Crăciun de la tatăl ei şi care îi ascund ochii mari şi căprui. Părul lung şi castaniu îi e prins în coadă, iar pielea ei catifelată şi bronzată străluceşte. Pe sub robă e îmbrăcată la fel ca toată lumea.

Şi totuşi, câţi dintre colegii ei de generaţie vor urca pe scenă purtând la gât o amuletă ca a ei? Sarah a primit-o de la Tate, care a purtat-o cât a fost eligibil, iar la el a ajuns trecând de la un Jucător la altul, timp de 300 de generaţii. E o piatră neagră lustruită, atârnată de un lănţişor, care a fost martoră la 6000 de ani de iubire, durere, frumuseţe, lumină, tristeţe şi moarte. Poartă piatra de când Tate a fost rănit, iar consiliul seminţiei sale a hotărât ca ea să fie Jucătoarea. Sarah avea 14 ani şi de atunci nu şi-a mai scos amuleta de la gât – s-a obişnuit atât de mult cu ea, încât aproape că n-o mai simte.

Sarah se apropie de scenă, iar dinspre rândurile din spate se aude: „Sa-rah! Sa-rah! Sa-rah!” Zâmbeşte, se întoarce şi se uită la prietenii ei, la colegii de clasă şi la Christopher, la Tate – fratele ei mai mare – şi la părinţii ei. Mama are o mână petrecută pe după umerii tatălui şi amândoi par mândri şi fericiţi. Sarah face o grimasă care vrea să spună: „Am emoţii!”, iar tatăl îi zâmbeşte şi îi face un semn de încurajare. În cele din urmă urcă pe scenă, iar doamna Shoemaker, directoarea liceului, îi înmânează diploma.

— O să-mi fie dor de tine, Sarah.

— Nu plec pentru totdeauna, doamnă Shoe! O să ne revedem.

Dar doamna Shoemaker ştie mai bine. Sarah Alopay n-a luat niciodată o notă mai mică de zece, a fost campioana statului Nebraska la fotbal şi la atletism, iar la SAT{8} a luat nota maximă. E amuzantă, bună, generoasă şi săritoare, şi e limpede că a fost menită să facă lucruri mari în viaţă.

— Dă-i pe spate, Alopay! spune directoarea.

— Ca întotdeauna, răspunde Sarah.

Apoi se apropie de microfon şi îşi plimbă privirea peste clasa ei, peste toţi colegii ei. În spatele mulţimii alcătuite din 319 elevi se înalţă un şir de stejari. Soarele străluceşte şi e foarte cald, dar lui Sarah nu-i pasă. Nimănui nu-i pasă. Cu toţii încheie un capitol din viaţa lor şi urmează să înceapă altul. Sunt nerăbdători. Îşi imaginează viitorul, speră să-şi îndeplinească visurile şi aspiraţiile. Sarah a muncit mult la discursul ei. Ştie că e vocea colegilor ei şi vrea să le ofere ceva care să-i inspire, ceva care să le dea un imbold în noua lor viaţă. E o responsabilitate mare, dar Sarah e obişnuită cu astfel de situaţii.

Se apleacă în faţă şi îşi drege glasul:

— Felicitări şi bine aţi venit în cea mai frumoasă zi din viaţa voastră! Oricum, cea mai frumoasă de până acum.

Elevii izbucnesc în urale, iar câţiva mai nerăbdători îşi aruncă tocile

înainte de vreme. Unii râd, iar alţii strigă: „Sa-rah! Sa-rah! Sa-rah!”

— Când mă gândeam la discursul meu, continuă Sarah, cu inima duduindu-i în piept, am hotărât că cel mai bine ar fi să răspund la o întrebare. Mi-am zis în sinea mea: „Care e întrebarea care mi se pune cel mai des?” Şi, deşi e un pic stânjenitor, vă mărturisesc că lumea mă întreabă întotdeauna dacă am vreun secret!

Râsete. Dar e adevărat. Dacă liceul lor a avut vreodată o elevă perfectă, aceea este Sarah. Şi cel puţin o dată pe săptămână cineva a întrebat-o care e secretul ei.

— După ce m-am gândit pe îndelete, mi-am dat seama că răspunsul e foarte simplu. Secretul meu e că n-am niciun secret.

Bineînţeles, e o minciună. Sarah are secrete adânci. Secrete pe care seminţia ei le păstrează de milenii. A făcut o mulţime de lucruri care i-au adus admiraţia colegilor şi a obţinut pe merit fiecare notă şi fiecare trofeu, dar a făcut mult mai mult de atât. Lucruri pe care colegii ei nici nu şi le imaginează. A vânat şi a omorât un lup cu mâinile goale. A aprins focul cu lentile cioplite din gheaţă. A mers pe cărbuni încinşi. A stat trează o săptămână întreagă şi a împuşcat cerbi de la o milă{9} distanţă. Vorbeşte nouă limbi străine şi are cinci paşapoarte. Lumea se gândeşte la ea doar ca la Sarah Alopay, cea mai frumoasă şi mai deşteaptă fată din liceu, dar nu ştie că, în acelaşi timp, este o luptătoare foarte bine antrenată, la fel de periculoasă ca un soldat de elită.

— Sunt aşa cum mă vedeţi. Sunt fericită şi capabilă pentru că îmi dau voie să fiu fericită. De mică am învăţat că, dacă vrei o viaţă interesantă, trebuie să fii activ. Că fructul studiului este cunoaşterea. Că trebuie să priveşti cu atenţie pentru a vedea. Că dacă nu-ţi hrăneşti mânia, nu te înfurii. Tristeţea şi nemulţumirea, ba chiar şi tragedia sunt inevitabile, şi totuşi fericirea e posibilă pentru noi toţi. Secretul meu este că aleg să fiu persoana care vreau să fiu. Că nu cred în destin sau predeterminare, ci în alegerea liberă. Pentru că fiecare dintre noi alege să fie persoana care este. Poţi să fii tot ce vrei să fii, poţi să faci tot ce vrei să faci, poţi să mergi oriunde vrei să mergi. Lumea şi viaţa ne aparţin. Viitorul este nescris şi îl puteţi construi aşa cum vreţi.

Elevii ascultă cu atenţie. Toată lumea tace.

— Stau cu faţa spre apus. În spatele vostru se văd nişte stejari. Dincolo de ei sunt câmpiile, ţinutul strămoşilor mei – de fapt, ţinutul ancestral al tuturor oamenilor. Dincolo de câmpii sunt munţii, de unde se revarsă apele. Dincolo de munţi e marea, sursa vieţii. Deasupra e cerul. Dedesubt e pământul. Peste tot în jur e viaţă, iar viaţa este…

Dar Sarah e întreruptă de o bubuitură şi toată lumea întoarce capul spre direcţia din care s-a auzit. Deasupra stejarilor din spatele elevilor, cerul albastru e brăzdat de o dâră scurtă şi strălucitoare.

Nu pare să se mişte, ci doar devine din ce în ce mai mare. Preţ de o

clipă, se uită cu toţii fascinaţi la ea. Câţiva au rămas cu gura căscată.

— Ce-i aia? se aude glasul cuiva.

Toată lumea se holbează încremenită până când se aude un ţipăt solitar din ultimul rând. Şi întreaga adunare e cuprinsă brusc de spaimă, ca şi când cineva ar fi apăsat un buton de panică. Scaune răsturnate, ţipete, confuzie totală. Lui Sarah i se taie respiraţia. Instinctiv, duce mâna la gât, strângând amuleta prin robă.

E mai grea ca niciodată. S-a schimbat sub influenţa asteroidului, meteoritului sau ce o fi. Sarah a împietrit. Se uită ţintă la pata care se apropie de ea. Amuleta se schimbă din nou, devenind brusc uşoară. Sarah îşi dă seama că i se ridică sub robă. Iese de sub materialul roşu, îndreptându-se către obiectul care se apropie de ei.

Aşa arată.

Aşa este.

Jocul Final.

Strigătele îngrozite din jur dispar, înlocuite brusc de tăcere.

Deşi s-a pregătit pentru asta aproape întreaga viaţă, n-a crezut niciodată că se va întâmpla.

Spera că nu se va întâmpla. Încă 742,42898 de zile. Şi ar fi fost liberă.

Amuleta o trage de gât.

— SARAH!

Cineva o strânge cu putere de braţ. Globul de foc se apropie tot mai mult. Dintr-odată, Sarah începe să-l audă şuierând prin aer, arzând şi vuind cu furie.

— Vino! ACUM!

E Christopher. Bunul, curajosul, puternicul Christopher. Faţa îi e îmbujorată de spaimă şi căldură, are ochii umezi, iar de pe buze i se desprind stropi de salivă. Lângă podium îi vede pe părinţii şi fratele ei.

Mai au doar câteva secunde.

Poate mai puţin.

Cerul dimineţii se întunecă, devine negru, iar globul de foc ajunge deasupra lor. Căldura e insuportabilă, iar zgomotul, paralizant.

Vor muri.

În ultima clipă, Christopher o înhaţă pe Sarah şi sare cu ea de pe scenă. Aerul se umple cu miros de păr pârlit, lemn ars şi plastic topit. Amuleta lui Sarah trage cu atâta putere în direcţia meteoritului, încât lănţişorul i se afundă în piele.

Cei doi închid ochii şi se prăbuşesc pe iarbă. Sarah simte cum i se smulge piatra neagră de la gât. Amuleta porneşte spre meteorit şi, în ultima clipă, uriaşul glob de foc îşi schimbă direcţia, se loveşte de pământ la vreo sută de picioare{10} în faţa lor şi sare peste ei, ca o piatră aruncată pe luciul unui lac. Totul e atât de rapid, încât nimeni nu-şi dă seama ce se întâmplă, însă cert este că, nu se ştie cum şi nici

din ce motiv, amuleta străveche i-a cruţat.

Meteoritul zboară pe deasupra tribunei de beton şi se prăbuşeşte la un sfert de milă spre est. Acolo se află clădirea liceului. Parcarea. Terenurile de baschet. Terenurile de tenis.

Dar meteoritul le distruge pe toate.

Bum!

Locurile plăcute şi familiare unde Sarah şi-a petrecut viaţa – viaţa obişnuită, cel puţin – dispar într-o clipă. Totul e ras de pe faţa pământului. Într-adevăr, Sarah a început un nou capitol, dar nu cel pe care îl aştepta.

Unda de şoc mătură totul în jur, împrăştiind praf şi întuneric. Îi dărâmă pe toţi, culcându-i la pământ şi făcându-le urechile să ţiuie.

Aerul e fierbinte şi încărcat cu particule cenuşii, maro şi negre. Aproape că nu se mai vede nimic. Christopher e încă lângă Sarah. O ţine în braţe. O apără cu trupul lui de ploaia de pietre, pământ şi bucăţi de moloz cât pumnul. În jurul lor mai sunt câţiva oameni, unii răniţi. Tuşesc şi nu se pot opri din plâns şi tremurat. Le e greu să respire. Sunt loviţi de încă o undă de şoc, care îi lipeşte şi mai tare de pământ. Lui Sarah i se taie respiraţia. Praful e străpuns de săgeţi de lumină. Pământul se zguduie sub greutatea lucrurilor care se prăbuşesc în jurul lor: bucăţi mari de beton şi oţel, mobile şi maşini contorsionate. Tot ce pot face e să aştepte, rugându-se să nu cadă ceva peste ei. Christopher o ţine atât de strâns, încât o doare. Sarah îşi înfige unghiile în spatele lui.

Nu-şi dă seama cât timp a trecut de la explozie, dar la un moment dat aerul începe să se limpezească. Aude zgomotele din jur. Lumea se vaită de durere. Câţiva strigă nişte nume. Unul e al ei.

— Sarah. SARAH!

Tatăl ei.

— Aici! strigă ea, cu o voce care până şi ei i se pare înăbuşită şi îndepărtată.

Încă îi ţiuie urechile.

— Sunt aici!

Tatăl ei apare dintr-un nor de praf. Are faţa acoperită cu praf şi sânge. Sarah îi distinge albul ochilor. A înţeles ce a înţeles şi ea.

Jocul Final.

— Sarah!

Tatăl se apropie împleticindu-se de ei şi cade în genunchi, strângându-i pe amândoi în braţe. Izbucnesc în plâns. Umerii li se zgâlţâie. Toată lumea ţipă în jur. Sarah deschide ochii o clipă şi o vede pe Reena. Prietena ei e confuză, în stare de şoc, şi are braţul stâng retezat de deasupra cotului – n-a mai rămas din el decât osul rupt şi pielea zdrenţuită, scăldată în sânge. Roba i-a fost smulsă de pe umeri, dar toca i-a rămas cumva pe cap. E plină de funingine. „Reena!

Reena!”, o strigă Sarah, dar prietena ei n-o aude. Dispare într-un nor de praf, iar Sarah ştie că n-o va mai vedea niciodată.

— Unde e mama? şopteşte ea, cu buzele lipite de urechea tatălui său.

— Eram cu ea… Nu ştiu…

— Piatra…

— Ştiu.

— Sarah? strigă mama ei.

— Aici! îi răspund tustrei.

Mama lui Sarah se apropie împleticindu-se de ei. Nu mai are păr pe partea dreaptă a capului. Faţa îi e arsă, dar nu foarte rău. Când îi vede, pe chip i se aşterne o expresie fericită. Dar e o expresie diferită de cea pe care o avea când Sarah a urcat pe scenă. *Ţineam un discurs,* îşi spune Sarah în sinea ei. *Ţineam un discurs de absolvire. Lumea era fericită. Atât de fericită!*

— Olowa, spune Simon cu glas scăzut, întinzând mâna spre soţia lui. Tate?

Olowa clatină din cap:

— Nu ştiu.

Se aude o explozie în depărtare.

Aerul începe să se limpezească, dând la iveală masacrul. Sunt cadavre peste tot. Familia Alopay şi Christopher se numără printre puţinii norocoşi. Sarah vede un cap. Un picior. Un trunchi. O tocă ajunge la picioarele lor.

— Sarah, a început! se aude un glas. Chiar a început!

E vocea lui Tate, care se apropie de ei cu braţele desfăcute. Are un pumn încleştat, iar în mâna cealaltă ţine o piatră cât un grepfrut, colorată în verde şi auriu, cu vinişoare metalice de culoare neagră.

E surprinzător de curat, ca şi când explozia l-ar fi ocolit. Zâmbeşte. Are gura plină de sânge. Şi Tate a fost Jucător cândva. Acum pare încântat pentru sora lui, în ciuda a tot ce s-a întâmplat în jurul lor. Toţi morţii, toate distrugerile, tot ce ştiu amândoi că urmează.

— Le-am găsit!

Tate e la vreo 10 picioare distanţă. Se produce o nouă explozie. Deschide pumnul şi pune în piatra multicoloră amuleta neagră pe care Sarah o avea la gât.

— Se potrivesc perfect.

— *Nukumi,* spune Simon respectuos.

— *Nukumi,* spune şi Sarah, dar mult mai puţin respectuos.

— Ce? întreabă Christopher.

— Nimic… răspunde Sarah.

Dar e întreruptă de o explozie care împroaşcă aerul cu bucăţi de metal. O bară de oţel lungă de vreo şase picioare se înfige în pieptul lui Tate. Care moare pe loc. Cade pe spate, ţinând în mână talismanul

lui Sarah şi piatra verde cu vinişoare negre. Mama scoate un ţipăt, iar tatăl strigă: „Nu!”

Sarah a amuţit, iar Christopher e în stare de şoc. Sângele ţâşneşte din pieptul lui Tate, iar ochii săi deschişi sunt aţintiţi spre cer.

Piciorul îi zvâcneşte, şi ultimele fărâme de viaţă îi părăsesc trupul. Dar piatra şi amuleta sunt intacte.

Nu e o întâmplare.

Pietrele au o semnificaţie.

Poartă un mesaj.

Acesta este Jocul Final.

Jago Tlaloc

VILA TLALOC, STR. SANTA ELISA NR. 12, JULIACA, PUNO, PERU

Tenişii lui Jago Tlaloc scrâşnesc pe cioburi de sticlă. E noapte şi becurile stâlpilor de iluminat sunt stinse. Se aud sirene în depărtare, în rest e linişte în Juliaca. A fost haos mai devreme, când Jago a pornit spre craterul din centrul oraşului, să ia ce fusese trimis pentru el. În nebunia care se crease, supravieţuitorii dădeau năvală pe străzi, spărgând vitrinele magazinelor şi luând ce le poftea inima.

Jafurile erau o lovitură pentru tatăl lui Jago, care asigura protecţia multor afaceri din zonă. Dar Jago nu-şi învinovăţeşte semenii. Să se bucure şi ei de puţin confort, cât mai e vreme. Jago are şi el o comoară: o piatră, caldă încă, pe care o duce în geanta de umăr.

Un vânt fierbinte mătură străzile, purtând cenuşă şi miros de fum. Nu degeaba Juliaca e botezat Oraşul Vântului. Spre deosebire de mulţi dintre concitadinii săi, Jago a călătorit mult dincolo de graniţele oraşului. A ucis de cel puţin două ori pe fiecare continent, dar încă i se pare ciudat să meargă într-un loc în care nu bate vântul.

Jago are 19 ani şi este Jucătorul celei de-a 21-a seminţii. Părinţii lui, Guitarrero şi Hayu Marca, au fost şi ei Jucători cândva, la câţiva ani distanţă unul de celălalt, iar acum conduc această parte a oraşului. Iau câte un procent din toate afacerile legale, dar şi din traficul ilegal de pe străzile obscure ale cartierului. Într-un fel, sunt şi filantropi, folosind o parte din veniturile lor ilicite ca să deschidă şcoli şi să întreţină spitale. Legea nu se atinge de ei, pentru că familia Tlaloc e o resursă prea valoroasă. În doar câteva luni, Jago ar fi devenit neeligibil şi s-ar fi alăturat afacerii familiei. Dar toate imperiile se prăbuşesc în cele din urmă.

Trei siluete ameninţătoare ies de pe o străduţă şi blochează trotuarul pe care merge Jago.

— Ce ai acolo, prietene? spune printre dinţi una dintre siluete, făcând semn cu capul spre geanta lui Jago.

Drept răspuns, Jago îşi dezveleşte dinţii drepţi şi albi. Incisivii laterali de sus îi sunt înveliţi în aur şi în fiecare e încastrat un mic diamant, care străluceşte în lumina lunii.

Cei trei tâlhari se dau în spate.

— Scuze, Feo, spune şeful bandei, nu te-am recunoscut.

Ar trebui să se teamă, dar nu de Jago sau de puterea familiei lui, deşi Jago e puternic şi nemilos, iar familia lui, şi mai şi. Ar trebui să se teamă de ce va să vină. Cei trei habar n-au, dar Jago e singura speranţă a semenilor săi. Înainte, puterea familiei lui era suficientă pentru a-i păstra în viaţă şi fericiţi pe oamenii din acest cartier. Acum, responsabilitatea îi revine lui Jago.

Trece pe lângă tâlhari fără să spună nimic. Se gândeşte la cei 11 Jucători împrăştiaţi în întreaga lume, fiecare cu meteoritul său. Se întreabă cum sunt, din ce seminţii se trag. Pentru că nicio seminţie nu ştie ce obârşii au celelalte. Nimeni nu poate şti până la Convocare.

Iar Convocarea se apropie.

Oare vor fi unii mai puternici decât el? Mai deştepţi? Va fi vreunul mai urât?

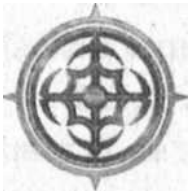
Poate, dar nu contează.

Căci Jago ştie că e în stare să-i omoare pe toţi, ceea ce va şi face.

Nici primul, nici ultimul{11}.

Baitsakhan

DEŞERTUL GOBI, 222 DE KILOMETRI LA SUD DE ULAN BATOR, MONGOLIA



Baitsakhan îl vrea şi îl va obţine.

Călăreşte în galop prin Deşertul Gobi, împreună cu Bat şi Bold, verii lui gemeni, de 12,5 ani, şi cu Jalair, fratele său de 24,55 ani.

Baitsakhan a împlinit 13 ani în urmă cu 7,23456 zile şi este eligibil pentru Jocul Final.

E bucuros că a împlinit vârsta cuvenită.

Foarte bucuros.

Meteoritul s-a prăbuşit în toiul nopţii acum două zile, în inima stepei mongole. A fost văzut de câţiva crescători de iaci, care s-au dus să-l anunţe pe Suhkbataar, bunicul lui Baitsakhan. Bătrânul le-a spus să nu se apropie de el, altminteri o să le pară rău, iar crescătorii l-au ascultat. Toată lumea din stepă ştie că, atunci când vine vorba de întâmplări ciudate, e bine să-i dea ascultare lui Suhkbataar.

De aceea, Baitsakhan e sigur că va găsit meteoritul neatins. Dar, când ajung cam la o jumătate de milă de zona de impact, zăreşte în depărtare un mic grup de oameni şi o Toyota Hilux uzată.

Baitsakhan trage de hăţuri, făcând calul să meargă la pas. Însoţitorii săi încetinesc şi ei. Jalair scoate un telescop de alamă dintr-un buzunar al şeii, se uită într-acolo şi mormăie.

— Cine sunt? întreabă Baitsakhan.

— Nu ştiu.

Unul poartă căciulă rusească, iar altul are o puşcă. În camionetă sunt trei canistre cu benzină. Mai e unul care îşi face de lucru cu un levier lung şi alţi doi care stau pe vine. Cel cu puşca a pornit spre Hilux.

Bat ţine un arc în poală, iar Bold, cu un aer absent, coboară privirea spre ecranul smartphone-ului. Bineînţeles că nu are semnal – nu aici, în pustietate – aşa că începe să joace Temple Run.

— Au pus mâna pe meteorit? întreabă Baitsakhan.

— Greu de zis… Stai… Da. Doi dintre ei cară ceva mic şi greu. E învelit într-o piele.

— Ne-au văzut? întreabă Bat.

— Încă nu, răspunde Jalair.

— Să ne facem apariţia, spune Baitsakhan.

Apoi îşi înfige călcâiele în coastele calului şi porneşte în galop spre camionetă. Ceilalţi îl urmează. Toţi caii sunt cafenii, cu cozi negre, şi au coamele împletite. În urma lor se ridică praful. Bărbaţii din jurul meteoritului îi văd, dar nu dau niciun semn de nelinişte..

Când ajung foarte aproape, Baitsakhan trage de hăţuri şi sare din şa înainte să i se oprească armăsarul.

— Salutare, prieteni! strigă el. Ce aţi găsit?

— De ce ţi-am spune? întreabă arţăgos bărbatul cu levierul, care are o voce aspră şi o mustaţă groasă, foarte îngrijită.

Alături de el e insul cu căciulă rusească. Între ei, învelit într-o piele, meteoritul.

— Pentru că am întrebat, răspunde Baitsakhan politicos.

Bat descalecă şi, cu un aer nepăsător, începe să-i verifice potcoavele şi copitele, nu cumva să-i fi intrat vreo piatră. Fără să se dea jos din şa, Bold îşi scoate telefonul şi iarăşi începe să joace Temple Run.

Un bărbat scund şi cărunt, cu faţa ciuruită de vărsat, face un pas spre Baitsakhan.

— Iartă-l, spune el. Aşa e cu toată lumea.

— Taci din gură, Terbish! i-o retează Levier.

— Cred că am găsit o stea căzătoare, continuă Terbish, fără să-l ia în seamă pe Levier.

— Putem s-o vedem? întreabă Baitsakhan, aplecându-se către obiectul învelit în piele.

— Chiar aşa, că doar nu vedem în fiecare zi un meteorit, spune Jalair din şa.

— Ce se întâmplă? strigă cineva.

E bărbatul care se întoarce de la maşină. E înalt şi ţine nonşalant în mână o puşcă de calibrul 30-06{12}.

— Băieţii ăştia vor să vadă piatra, spune Terbish, uitându-se cu atenţie la Baitsakhan. Şi nu văd de ce nu le-am arăta-o.

— Uau! exclamă Baitsakhan. Jalair, ia uită-te la craterul ăsta!

— L-am văzut.

Baitsakhan n-are de unde şti, dar acesta e cel mai mic dintre cei 12 meteoriţi. Are un diametru mai mic de 0,2112 metri. Cea mai mică piatră pentru cel mai tânăr Jucător.

Terbish zâmbeşte.

— Am găsit o piatră ca asta când eram cam cât tine, îi spune el lui Baitsakhan. La graniţa cu China. Bineînţeles că până la urmă au luat-o sovieticii. Pe vremea aia, luau tot.

— Aşa am auzit şi eu, spune Baitsakhan, vârându-şi mâinile în buzunarele blugilor.

Jalair descalecă, pietrişul îi scrâşneşte sub tălpi.

Terbish se uită la meteorit:

— Altan, dezveleşte-l.

Bărbatul cu căciulă rusească se apleacă şi dă la o parte pielea de ponei. Baitsakhan vede o bucată de metal cam cât o cutie de pantofi, presărată cu vinişoare aurii şi pete rectangulare, de culoarea coclelii – ai zice că e un vitraliu extraterestru.

Baitsakhan scoate mâinile din buzunare şi se aşază într-un genunchi. Terbish rămâne în picioare lângă el, iar Levier scoate un oftat, în timp ce bărbatul cu puşcă mai face câţiva paşi spre ei. Bat strânge chinga şeii, iar calul nechează.

— E frumoasă, nu? spune Terbish.

— Pare preţioasă, zice Baitsakhan pe un ton inocent.

— Ăsta e aur? întreabă Jalair, arătând cu degetul vinişoarele strălucitoare.

— Ştiam eu că nu e bine să le-o arătăm, spune Levier.

— Sunt nişte copii, spune Terbish. E ca un vis devenit realitate. Or să le povestească prietenilor la şcoală ce au văzut.

Baitsakhan se ridică în picioare:

— Nu mergem la şcoală.

— Nu? se miră Terbish. Atunci ce faceţi?

— Ne antrenăm, răspunde Jalair.

— Pentru ce? întreabă Levier.

Baitsakhan scoate din vestă un pachet de gumă şi ia o lamelă roz:

— Te deranjează dacă verificăm ceva, Terbish?

Terbish se încruntă:

— Ce?

Dar Jalair deja s-a apropiat de meteorit. Se apleacă spre el cu o piatră mică neagră, străpunsă de câteva găuri în formă de „T”. Îşi plimbă degetele pe deasupra şi pe dedesubtul meteoritului, apoi face ochii mari:

— Da, ăsta e.

Bold închide telefonul, îl pune într-un buzunar cu nasture de la pantaloni şi scuipă.

— Gumă de mestecat? întreabă Baitsakhan, întinzându-i pachetul lui Terbish.

Puşcaşul se încruntă şi ridică arma cu ambele mâini, iar Terbish clatină din cap:

— Nu, mulţumesc. Trebuie să plecăm.

— Bine, spune Baitsakhan, punând guma în buzunar.

Jalair se ridică în picioare, iar Altan dă să acopere piatra cu pielea de ponei.

— Nu-i nevoie! porunceşte Jalair.

Levier pufneşte:

— Doar nu credeţi c-o să lăsăm nişte căcaţi cu ochi ca voi să ia piatra, nu?

Baitsakhan face un balon roz, care i se sparge pe faţă.

— Ba exact asta am zis, răspunde el, băgându-şi guma la loc în gură.

Terbish scoate de la brâu un cuţit de jupuit şi face un pas în spate:

— Îmi pare rău, puştiule, dar piatra e a noastră. Noi am ajuns primii la ea.

— Ba nu, primii au fost nişte crescători de iaci.

— Nu văd niciun crescător de iaci, intervine Levier.

— Le-am spus să plece. Şi au avut atâta minte cât să ne asculte. Piatra e a noastră.

— E modest, spune Jalair. De fapt, piatra e a lui.

— A ta? întreabă Terbish cu un aer mirat.

— Da.

— Pfui! spune Levier, ridicând bara de metal ca pe o bâtă. N-am auzit nimic mai carag…

Dar nu apucă să termine, căci Jalair îi smulge levierul şi i-l înfige în stern, omorându-l. Puşcaşul duce imediat arma la umăr, dar, înainte să apese trăgaciul, primeşte o săgeată în gât.

Străinii au uitat de Bat, care stă în spatele calului său.

Bărbatul cu căciulă rusească ia meteoritul, dar Bold aruncă spre el un piron de metal negru, lung de vreo opt inchi{13} şi gros de jumătate de inch. Pironul străpunge o ureche a căciulii şi i se înfige câţiva inchi în cap. Altan se prăbuşeşte cu spume la gură, cu ochii daţi peste cap, cu mâinile şi picioarele scuturate de spasme.

Terbish e uluit şi îngrozit. Se răsuceşte pe călcâie şi o ia la goană spre camionetă.

Baitsakhan îşi cheamă calul cu o fluierătură scurtă şi sare agil în şa, împungându-l cu călcâiele în coaste. În câteva secunde îl ajunge din urmă pe Terbish. Trage cu putere de hăţuri şi calul se ridică pe picioarele din spate, aterizând cu copitele din faţă pe umerii şi gâtul lui Terbish. Calul se răsuceşte pe loc, întâi spre stânga, apoi spre dreapta, călcând în picioare trupul bietului om, strivindu-i oasele şi luându-i viaţa.

Când se întoarce la crater, Baitsakhan îl găseşte pe Levier aşezat în capul oaselor, cu nasul însângerat şi mâinile legate la spate. Jalair i-a vârât tija de metal între spate şi încheieturile coatelor şi trage de ea în sus.

Baitsakhan sare de pe cal.

Levier scuipă:

— Ce-am făcut ca să meritǎm…

Dar Baitsakhan îi acoperă buzele cu degetele:

— Sssst.

Apoi ridică cealaltă mână, iar Bat apare ca din pământ şi îi întinde un cuţit lung şi strălucitor.

— Nu mai vorbi.

— Ce faci? întreabă Levier pe un ton rugător.

— Joc.

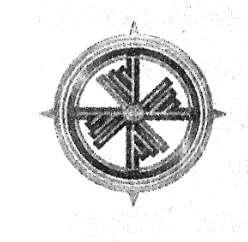
— Ce? De ce? continuă bărbatul.

Baitsakhan duce cuţitul la gâtul lui şi îi taie beregata cu o mişcare lentă.

— Ăsta e Jocul Final, spune Baitsakhan. Nu există un motiv.

Sarah Alopay

VILA ALOPAY, STR. JEFFERSON NR. 55, OMAHA, NEBRASKA, STATELE UNITE



Sarah ar vrea ca fratele ei să nu fie mort, ca prietena ei cea mai bună să nu fie internată la terapie intensivă, cu mâna smulsă, şi ca şcoala ei să nu fi fost distrusă. Ar vrea să nu fi murit cea mai mare parte a colegilor ei. Ar vrea să nu aibă niciun amestec în toate astea. Ar vrea să nu fie Jucătoare. Dar nu are de ales.

E aşezată la masă, cu degetele împreunate, iar Simon şi Olowa stau în picioare în spatele ei. Christopher s-a întors la liceu, să dea o mână de ajutor la scoaterea supravieţuitorilor de sub dărâmături. E un băiat bun la suflet. Generos, puternic şi curajos.

Christopher nu ştie ce este Sarah şi nici ce va fi nevoită să facă. Nu ştie că meteoritul a căzut din cer ca să-i transmită ei un mesaj. Într-un fel, moartea tuturor acelor oameni a fost cauzată de prezenţa ei la ceremonia de absolvire. Dar vor muri şi mai mulţi oameni dacă Sarah nu Joacă. Şi dacă nu câştigă, va muri toată lumea pe o rază de câteva sute sau câteva mii de kilometri.

Părinţii ei încă sunt în stare de şoc. Arată ca nişte actori dintr-un film de război. Sarah încă nu a spus nimic. Simon plânge în linişte, iar Olowa încearcă să accepte ce s-a întâmplat şi se pregăteşte pentru ce va urma.

Meteoritul multicolor e aşezat pe o farfurie veche de ceramică. Olowa le-a spus că este un pallasit – un amestec de fier şi nichel, presărat cu bucăţele de olivină{14}. Deşi are dimensiuni reduse, cântăreşte 9,91 kg. Pallasitul are în mijloc o gaură triunghiulară perfectă.

Piatra care a zburat de la gâtul lui Sarah şi le-a salvat vieţile e aşezată pe masă. E neagră ca smoala, mai întunecată decât ochii fetei.

Lângă piatră se află o coală de hârtie galbenă, cu marginile neregulate, şi o cupă de sticlă, cu un lichid limpede.

Sarah ia piatra în mână. În familia ei se vorbeşte de ani întregi despre acest moment, deşi Sarah n-a crezut niciodată că va veni, şi probabil nici părinţii ei n-au crezut. Trebuie să facă fiecare pas în

ordinea cuvenită. Când erau mici, înainte să fie eligibili, Sarah şi Tate obişnuiau să pună în scenă acest ritual. Erau copii fără minte şi îşi închipuiau că Jocul Final e ceva nemaipomenit.

Dar nu este.

Sarah răsuceşte piatra în mână. Are forma unui tetraedru{15}, iar cele patru feţe triunghiulare ale sale au aceleaşi dimensiuni ca gaura din bucata de meteorit. Mica piatră piramidală e familiară, şi totuşi străină. Nu se ştie exact cât de veche este, dar familia Alopay e sigură că are cel puţin 30.000 de ani. Provine dintr-o epocă a istoriei despre care specialiştii cred că oamenii nu deţineau unelte capabile să cioplească un astfel de obiect. O epocă în care oamenii nici măcar nu ştiau de proporţiile perfecte ale triunghiului de aur{16}. Dar iată că piatra se află în mâna ei. Trecută de la o generaţie la alta. Un obiect care atestă o istorie dinaintea istoriei. O istorie despre care se crede că nu a existat.

— Gata, spune Sarah în cele din urmă.

A sosit momentul.

Viitorul e nescris.

Ce va fi va fi.

Duce piatra deasupra meteoritului şi îi e smulsă din mână, contopindu-se cu pallasitul. Spaţiul cât un fir de păr dintre cele două obiecte dispare. O clipă, nu se întâmplă nimic. O piatră ca toate pietrele. Dar apoi, chiar sub ochii lor, amuleta pe care a purtat-o Sarah se transformă în praf, la fel ca şi meteoritul, pe o porţiune de 3,126 inchi în jurul amuletei. Cele două prafuri se pun în mişcare, amestecându-se între ele, iar după 11 secunde se opresc.

Sarah a învăţat procedura când avea cinci ani. Fiecare pas trebuie făcut în ordinea cuvenită.

Varsă praful pe bucata de pergament.

— *Ahama muhu lopeke tepe,* intonează tatăl ei printre lacrimi. În clipa asta ar vrea să-şi plângă fiul pierdut, dar ştie că nu e timp pentru asta.

Sarah împrăştie praful.

— *Ahama muhu gobekli mu,* intonează mama ei pe un ton mai hotărât.

Sarah toarnă lichidul peste praf.

— *Ahaman jeje. Ahaman kerma,* intonează ea împreună părinţii săi.

Din praf iese fum şi aerul se umple cu un miros acru. Marginile hârtiei se răsucesc, transformând coala într-un bol.

— *Ahaman jeje. Ahaman kerma,* continuă părinţii ei.

Sarah ia hârtia şi amestecă praful.

Lichidul se evaporă, iar praful devine roşu.

Şi în cele din urmă apare.

Mesajul.

Convocarea.

Sarah se uită la şirurile de semne. Deşi nu ea trebuia să fie Jucătoarea, întotdeauna a avut o afinitate pentru limbaje şi coduri. A studiat toate formele lor de când avea patru ani.

Începe să le descifreze. Vede numerele care îi spun unde şi cum va începe să câştige.

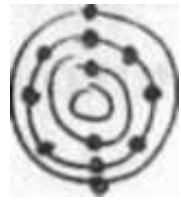
Se gândeşte la fratele ei, care fusese descalificat din Jocul Final pentru că îşi pierduse un ochi. Se gândeşte cum îşi petrecuse Tate anii de neeligibilitate, la cât de mult suferise pentru că nu putuse continua şi îi predase ei responsabilitatea. La cât de încântat fusese în după-amiaza aceea, când găsise meteoritul pentru ea. La cât de greu îi este să creadă că ea va juca Jocul Final, nu Tate. Că va trebui să Joace singură, fără sprijinul lui Tate.

Se gândeşte la Reena, la braţul ei retezat şi la confuzia de pe chipul ei. Se gândeşte la Christopher scoţând cadavre de sub dărâmături.

Se gândeşte la discursul ei. *Aleg să fiu persoana care vreau să fiu.*

Acum, când nu mai are de ales, i se par nişte vorbe goale.

Va avea grijă ca fratele şi prietenii ei să nu fi murit în van.

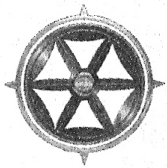


Toţi aceşti 12 Jucători din cele 12 seminţii primesc mesajul şi vor veni la Convocare:

Marcus Loxias Megalos{17}**,** Minoic{18}, 16,24 ani
Chiyoko Takeda{19}**,** Mu{20}, 17,89 ani
Sarah Alopay{21}**,** Cahokiană{22}, 17,98 ani
Alice Ulapala{23}**,** Koori{24}, 18,34 ani
Aisling Kopp{25}**,** Celtă La Tène{26}, 19,94 ani
Baitsakhan{27}**,** Donghu{28}, 13,02 ani
Jago Tlaloc{29}**,** Olmec{30}, 19,14 ani
An Liu{31}**,** Dinastia Shang{32}, 17,46 ani
Shari Chopra{33}**,** Harrapică{34}, 17,82 ani
Kala Mozami{35}**,** Sumeriană{36}, 16,50 ani
Maccabee Adlai{37}**,** Nabatean{38}, 16,42 ani
Hilal ibn Isa al-Salt{39}**,** Axumit{40}, 18,69 ani

Maccabee Adlai

CURSA AEROFLOT 3501, LOCUL 4B
PLECARE: VARŞOVIA
SOSIRE: MOSCOVA



Maccabee Adlai, Jucătorul celei de-a opta seminţii, se îmbarcă la clasa întâi în cursa Aeroflot nr. 3501, de la Varşovia la Moscova, care va dura 93 de minute. La Moscova va lua un avion cu destinaţia Beijing, unde va ajunge în 433 de minute. Are 16 ani, dar are fizicul unui decatlonist cu 10 ani mai mare. E înalt de şase picioare şi cinci inchi, are 240 de livre{41} şi deja a început să-i crească barba – e unul dintre acei copii care n-au arătat niciodată ca nişte copii. Chiar şi la şapte ani, era mult mai înalt şi mai puternic decât cei de-o seamă cu el.

Îi place să fie mai puternic decât cei de-o seamă cu el.

Îi oferă avantaje.

Îşi dă jos haina la trei nasturi a costumului de mătase făcut pe comandă şi se aşază pe fotoliul de lângă culoar. Poartă o cămaşă în carouri mici, azurii şi albe, iar cravata cu model roz îi e prinsă cu un ac de argint. Butonii manşetelor franţuzeşti sunt sculptaţi din fildeş fosilizat de mamut, în formă de cranii tibetane, cu ochii din rubine. Pe degetul mic de la mâna stângă poartă un inel mare de alamă, încrustat cu o piatră cafenie în formă de floare.

Maccabee miroase a levănţică şi a miere, iar părul bogat şi ondulat îi e dat pe spate, dezvelindu-i fruntea lată. Oasele craniului i se văd foarte bine, ca şi când ar avea pielea prea subţire. Tâmplele îi sunt uşor adâncite, iar pometii, înalţi şi proeminenţi. Are ochi albaştri şi un nas îngust, dar cu o umflătură la mijloc. L-a avut rupt de cinci ori.

Da, îi place să se bată. Şi ce dacă? Când eşti atât de mare, bătăile se ţin scai de tine. Cei din jur vor să-şi măsoare forţele cu tine. Dar pe Maccabee n-a reuşit să-l învingă nimeni.

Singurul său bagaj – o geantă de umăr din piele, cu monogramă – e în compartimentul de deasupra sa. Maccabee îşi închipuie că ceilalţi Jucători sunt împovăraţi de rucsacuri, valize şi tot felul de aşteptări. Dar lui nu-i place să fie împovărat. Preferă să fie uşor şi sprinten, pentru că vrea să se mişte şi să atace după pofta inimii. În plus, lumea încă nu s-a sfârşit. Şi până atunci are bani suficienţi.

Mulţi bani.

Îşi pune centura de siguranţă, apoi îşi porneşte smartphone-ul şi ascultă un mesaj înregistrat. L-a ascultat deja de zeci de ori:

Comunicat de presă comun NASA, ESA, ROSCOSMOS{42} – 15 iunie:

În 11 iunie, la ora 22:03 GMT, un asteroid de mari dimensiuni, neobservat anterior, a trecut la o distanţă de 500.000 de mile de Terra. Asteroidul botezat CK46B a fost însoţit de câteva sute de meteoriţi de diferite mărimi. Până în prezent s-a confirmat că cel puţin 100 dintre aceşti meteoriţi au fost atraşi în câmpul gravitaţional al Terrei. La fel ca majoritatea „stelelor căzătoare", cei mai mulţi au ars în atmosferă, lăsând în urmă doar dâre de lumină. După cum a relatat presa din întreaga lume, cel puţin 12 meteoriţi au rezistat trecerii prin atmosfera terestră.

Deşi apariţia bruscă a unui asteroid de dimensiunile CK46B este alarmantă, ţinem să-i liniştim pe cei care se întreabă dacă e posibil să urmeze coliziuni de mai mare amploare. Astfel de coliziuni – mai ales *precum cele din Varşovia (Polonia), Jodpuhr (India), Addis Abeba (Etiopia) şi Forrest Hills (Queens, New York, SUA) – sunt extrem de rare. Prin eforturile reunite ale agenţiilor noastre, plus cele ale ISA, JAXA, UKSA şi AEB{43}, puteţi fi siguri că asteroizii ale căror traiectorii se apropie de Pământ sunt identificaţi şi urmăriţi în mod constant şi că, în acest moment, planeta noastră nu e în pericol de a fi lovită de niciun corp ceresc mai mare decât asteroizii menţionaţi.*

În final, ne exprimăm părerea că ploaia de meteoriţi propagată de CK46B a luat sfârşit şi nu va mai urma nicio altă coliziune. Traiectoria lui CK46B a fost deja calculată şi, potrivit estimărilor, va mai ajunge în vecinătatea planetei noastre abia peste 403,56 ani. Deocamdată nu mai reprezintă niciun pericol. Pentru informaţii suplimentare…

— Scuze, spune în poloneză un bărbat, după ce se loveşte de Maccabee, smulgându-i căştile din urechi.

— Te cred şi eu, spune Maccabee într-o engleză perfectă, pe un ton în care se amestecă enervarea şi siguranţa de sine.

— Vorbeşti engleza? îl întreabă bărbatul, tot în engleză, trântindu-se pe fotoliul de la fereastră.

Are vreo 40 de ani, e supraponderal şi transpirat.

— Da, răspunde Maccabee.

Apoi aruncă o privire spre scaunul de peste culoar. O tânără foarte frumoasă, cu ochelari şi taior cambrat, de culoare închisă, îşi dă ochii verzi peste cap. Maccabee face la fel.

— Atunci o să vorbesc şi eu în engleză, îl anunţă bărbatul. Am să exersez. Da? Pe tine.

— O să exersezi *cu* mine, îl corectează Maccabee, răsucind firul căştilor în jurul mâinii.

— Da, cu tine.

Bărbatul reuşeşte să-şi vâre valiza sub scaunul din faţă, apoi bâjbâie după centura de siguranţă şi trage cu putere de cataramă, dar nu poate s-o scoată.

— Mai întâi trebuie s-o desfaci. Aşa, spune Maccabee, desfăcându-şi centura şi arătându-i cum se face.

— Of, ce caraghios sunt, spune bărbatul în poloneză.

— După părerea mea, n-au niciun rost, spune Maccabee, prinzându-şi centura la loc. Dacă se prăbuşeşte avionul, astea n-or să ajute pe nimeni.

— De acord, spune în engleză tânăra frumoasă, fără să ridice privirea din revista pe care o răsfoieşte.

Bărbatul se apleacă peste Maccabee, holbându-se cu jind la ea.

— Ah, bună la tine! spune el într-o engleză stâlcită.

Maccabee se apleacă în faţă, interceptând privirea băgăcioasă a vecinului său:

— Se zice doar „Bună!" Şi nu vorbea cu tine.

Bărbatul se dă în spate:

— Uşor, tinere. Ea este femeie frumoasă. Şi ştie. Doar i-am spus că ştiu şi eu. Ce-i în neregulă la asta?

— E grosolan.

Bărbatul dă plictisit din mână:

— Ah! Grosolan! Un cuvânt englezesc bun! Îmi place. Înseamnă „nu drăguţ", aşa-i? Adică… „impoliticos".

— Nepoliticos, intervine tânăra. Dar nu-i nimic. Am avut parte şi de lucruri mai urâte.

— Ai văzut? Tu ai costum frumos, dar eu am… *experienţă*.

Ultimul cuvânt e în poloneză.

— Experienţă, îi traduce Maccabee în engleză.

Bărbatul îl împunge cu degetul în umăr pe Maccabee:

— Da, experienţă.

Maccabee se uită la degetul care îi împunge umărul. Se simte subestimat, ceea ce îi convine.

— Nu face asta, spune el calm.

Bărbatul îl împunge din nou:

— Ce, asta?

Maccabee dă să-i răspundă, dar chiar în clipa aceea apare o stewardesă care întreabă în poloneză:

— Ceva în neregulă?

— Ah, încă una, spune bărbatul, holbându-se cu lăcomie şi la stewardesă, care şi ea este foarte frumoasă. Da, e ceva în neregulă.

Apoi coboară cu un gest energic măsuţa din faţa lui şi o loveşte uşor

cu mâna:

— Încă nu mi-am primit băutura.

Stewardesa îşi împreunează mâinile:

— Ce aţi dori, domnule Duda?

Tânăra de peste culoar chicoteşte, pentru că numele e foarte nimerit – în poloneză, *duda* înseamnă „prostănac” – dar Duda n-o aude.

— Două şampanii şi două Stolichnaya. Toate în sticluţe sigilate. Şi două pahare. Fără gheaţă.

Stewardesa nici măcar nu clipeşte. Lucrează la Aeroflot, a văzut mulţi beţivi la viaţa ei. Apoi întoarce capul spre Maccabee:

— Şi pentru dumneavoastră, domnule Adlai?

— Suc de portocale, vă rog. Într-un pahar cu gheaţă.

— Adlai? Eşti evreu? îl întreabă vecinul în poloneză.

— Într-un fel, da, spune Maccabee, răsucindu-se pe fotoliu.

— Deci aşa se explică toate podoabele, spune Duda, plimbându-şi privirea pe cămaşa lui Maccabee. Aşa se explică şi mirosul tău.

Duda vorbeşte în poloneză probabil din acelaşi motiv pentru care Maccabee preferă engleza.

Stewardesa se întoarce cu o tavă şi se apleacă în faţa lor, iar gravitaţia şi presiunea îi depărtează marginile cămăşii cu guler.

Maccabee îşi ia sucul de portocale, iar Duda îi face cu ochiul stewardesei, îşi înhaţă băuturile şi îi şopteşte:

— Dacă te apleci mai mult data viitoare, îţi dau un bacşiş frumos.

Stewardesa zâmbeşte şi se îndreaptă de spate:

— Nu acceptăm bacşişuri, domnule Duda.

— Păcat, spune Duda, apoi desface cele două sticluţe de vodcă şi le toarnă pe fiecare în câte un pahar.

Stewardesa se răsuceşte pe călcâie şi pleacă, iar Duda se apleacă peste Maccabee.

— Dar tu? o întreabă el pe tânăra de peste culoar. Accepţi un bacşiş de la mine pentru nişte servicii?

— Ajunge! spune Maccabee, simţind cum îi creşte brusc pulsul de la 41 la 77. Dacă mai scoţi o vorbă, o să-ţi pară rău.

Duda dă pe gât o vodcă şi spune cu glas scăzut, să nu-l audă decât Maccabee:

— Of, băiete. Văd că eşti îmbrăcat ca un bărbat, dar pe mine nu mă păcăleşti.

Maccabee inspiră adânc şi îşi domoleşte bătăile inimii, folosind tehnica învăţată la antrenamente. Dacă eşti nevoit să omori pe cineva, cel mai bine este să o faci calm, cu mişcări relaxate. A omorât pentru prima oară la 10 ani şi, în anii care au urmat, a făcut-o de alte 44 de ori.

Bărbatul se lasă pe spetează, bea şi cealaltă vodcă, apoi cele două şampanii. Închide ochii şi capul îi alunecă spre geam.

Avionul decolează şi ajunge la altitudinea de croazieră. Tânăra frumoasă îşi vede de treaba ei. O vreme, şi Maccabee face la fel.

Dar după vreo oră, se apleacă peste culoar şi spune în engleză:

— Îmi pare rău pentru ce s-a întâmplat mai devreme, domnişoară…

Tânăra zâmbeşte:

— Pawlek.

Maccabee ştie că tânăra îi dă cel puţin 22 sau 23 de ani. Cam asta e vârsta pe care i-o dau oamenii, mai ales femeile tinere.

— Domnişoară Pawlek.

— De ce ţi-ar părea rău? Te-ai purtat ireproşabil.

— Aş fi vrut să-i dau un pumn.

— Suntem în avion. Nu poţi.

Şi astfel porneşte conversaţia. Maccabee îşi dă seama repede că e sătulă să discute despre meteoritul care a lovit Varşovia sau despre ceilalţi 11 care au zguduit lumea. De o săptămână toată lumea vorbeşte numai despre asta, aşa că în scurtă vreme Maccabee abandonează subiectul şi începe o formă subtilă de interogatoriu. A fost antrenat să folosească tehnici care scot la iveală informaţii importante despre oameni, fără ca măcar aceştia să-şi dea seama. Tânăra e din Goleniów, o capitală medievală de lângă graniţa germană. Lucrează pentru o firmă de investiţii online. Merge să întâlnească un client din Moscova. Mama ei a murit. Fratele ei e contabil la Cracovia. Îi place opera italiană şi urmăreşte an de an Turul Franţei la televizor. A fost la Alpe d'Huez{44}. A fost îndrăgostită o dată, la 19 ani, şi spune zâmbind că speră să se îndrăgostească din nou.

Maccabee nu spune nimic adevărat despre el, exceptând faptul că merge la Beijing într-o călătorie de afaceri. Domnişoara Pawlek nu a fost niciodată acolo.

Comandă amândoi ceva de băut, Maccabee alegând o bere de ghimbir. Ciocnesc paharele, fără să-şi dea seama că Duda s-a trezit şi se uită la ei.

— Te bagi peste combinaţia mea, ai? spune el, fără să ridice capul de pe pernă, apoi zâmbeşte şi întinde degetul spre domnişoara Pawlek. Ar trebui să-l laşi în pace pe băiatul ăsta. Femeile ca tine au nevoie de bărbaţi adevăraţi.

— Eşti un porc, îi răspunde ea printre dinţi.

— O să-ţi schimbi părerea mai târziu, spune Duda, zâmbind în continuare.

Avionul se clatină. Zboară la o altitudine de 31.565 de picioare, iar vântul bate dinspre nord-vest cu 221 de mile la oră. Se aprinde panoul cu „Legaţi centura de siguranţă". Turbulenţa e atât de puternică, încât 167 din cei 176 de pasageri se prind cu mâinile de braţele scaunelor, iar 140 se uită la cei de lângă ei, încercând să se liniştească.

Optsprezece încep să se roage în gând. Din cauza meteoriţilor careu au lovit pământul, tuturor le vine în minte ideea unei morţi bruşte şi îngrozitoare.

Dar Maccabee nu ia în seamă turbulenţa. *Frica ucide luciditatea* – aşa scrie în una dintre cărţile lui preferate. S-a antrenat intens pentru a-şi putea stăpâni frica. S-a antrenat să fie calm, calculat şi eficient. Şi, cu toate că Duda e inofensiv, nu strică niciodată să exersezi.

Se apleacă spre Duda şi apasă un buton foarte mic al inelului de pe degetul mic, iar în mijlocul florii de piatră apare un ac scurt de argint.

— Dacă mai vorbeşti vreodată cu mine sau cu oricine altceva din avionul ăsta…

Avionul se clatină iarăşi. Viteza vântului a crescut la 231 de mile pe oră. Tot mai mulţi pasageri scâncesc de frică, tot mai mulţi încep să se roage.

— Nu mă ameninţa, puştiule… începe Duda.

Dar Maccabee, cu pulsul înapoi la 41 şi suficient de repede încât să nu-l vadă nimeni, îi înţeapă gâtul cu acul de argint.

— Ce-ai făcut…? spune Duda.

— Ar fi trebuit să mă asculţi, răspunde Maccabee calm, cu zâmbetul pe buze.

Duda îşi dă seama ce s-a întâmplat, dar nu ştie dacă urmează somnul sau moartea.

Duda nu mai poate vorbi.

Duda nu se mai poate mişca.

Ochii i se umplu de groază şi nedumerire.

Avionul se clatină puternic. Vântul bate şi mai tare, iar pasagerii se roagă deja cu glas tare. Îi cer ajutor lui Dumnezeu. Maccabee îşi lasă pulsul să crească.

Dinspre clasa a doua se aude plânsetul unui copil.

Duda dă ochii peste cap, iar Maccabee pune o pernă pe geam şi îl sprijină de ea. Apoi îi coboară pleoapele şi îi aşază mâinile în poală.

Maccabee se lasă pe spetează. A întâlnit mulţi ciudaţi la viaţa lui. Se întreabă cu cine se va întâlni când va ajunge în China.

După şase minute, turbulenţa ia sfârşit. Domnişoara Pawlek îl priveşte zâmbind. E îmbujorată, iar pe frunte îi strălucesc broboane de sudoare. Îi place cum arată în clipa aceea: uşurare amestecată cu un sentiment indescifrabil.

Domnişoara Pawlek face semn cu capul spre Duda:

— Ce s-a întâmplat cu prietenul nostru?

— A închis ochii şi a adormit. Unii pot dormi orice s-ar întâmpla în jurul lor.

Tânăra îl aprobă. Verdele ochilor ei e fascinant.

— A fost o turbulenţă destul de puternică, nu-i aşa?

Maccabee întoarce capul de la ea şi îşi aţinteşte privirea în speteaza

fotoliului din faţă:

— Da, aşa-i. Dar s-a terminat.

52.294888, 20.950928[45]: 7.459 de morţi, pagube: 1,342 miliarde de dolari

26.297592, 73.019128[46]: 15.321 de morţi, pagube: 2,12 miliarde de dolari

40.714411, -73.864689[47]: 4.416 morţi, pagube: 748 884 milioane de dolari

9.022736, 38.746799[48]: 18.888 de morţi, pagube: 1,33 miliarde de dolari

-15.49918, -70.135223[49]: 10.589 de morţi, pagube: 1,45 miliarde de dolari

40.987608, 29.036951[50]: 39.728 de morţi, pagube: 999,24 milioane de dolari

-34.602976, 135.42778[51]: 14 morţi, pagube: $124,39 milioane de dolari

34.239666,108.941631[52]: 3.598 de morţi, pagube: $348,39 milioane de dolari

24.175582, 55.737065[53]: 432 de morţi, pagube: $228,33 milioane de dolari

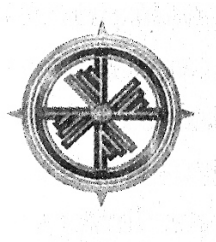
41.265679, -96.431637[54]: 408 morţi, pagube: $89,23 milioane de dolari

26.226295, 127.674179[55]: 1.473 de morţi, pagube: 584,03 milioane de dolari

46.008409, 107.836304[56]: 0 morţi, pagube: 0 dolari

Sarah Alopay

CAFENEAUA GRETCHEN'S GOODS, SALONUL AGENŢIEI FRONTIER, AEROPORTUL EPPLEY, OMAHA, NEBRASKA, STATELE UNITE



Sarah stă cu Christopher la o masă mică de plastic. Între ei e o brioşă cu coacăze neatinsă. Stau cu genunchii lipiţi şi se ţin de mână, încercând să se poarte ca şi când n-ar fi cea mai ciudată zi din viaţa lor. Părinţii lui Sarah sunt la 30 de picioare mai încolo, uitându-se cu îngrijorare la fiica lor. Se tem de ce i-ar putea spune lui Christopher şi de ce ar putea face băiatul cu care întotdeauna s-au purtat ca şi cu fiul lor. Tate, adevăratul lor fiu, fratele lui Sarah, e în salonul unei firme de pompe funebre, aşteptând să fie dus la crematoriu. Cu toţii spun că va fi timp pentru a-l plânge pe Tate mai târziu, dar s-ar putea să nu fie aşa.

Peste 57 de minute Sarah va urca într-un avion care o va duce de la Omaha la Denver. De la Denver va zbura spre San Francisco, de la San Francisco la Seul, iar de la Seul la Beijing. Nu şi-a luat bilet de întoarcere.

— Deci trebuie să pleci ca să participi la jocul ăsta? o întreabă Christopher pe Sarah, căreia i se pare că deja i-a pus întrebarea asta de vreo 17 ori.

Sarah e răbdătoare. Nu e uşor să-i înţeleagă viaţa secretă. Multă vreme, a visat să-i poată spune lui Christopher despre Jocul Final, dar n-a crezut că va trebui să-i spună vreodată. Acum e uşurată că în sfârşit poate să fie sinceră cu el. Tocmai de aceea nu se supără că îi tot pune aceleaşi întrebări. Sunt ultimele clipe cu el şi le va preţui chiar dacă Christopher e încăpăţânat.

— Da, răspunde Sarah. Jocul Final. Lumea nu trebuie să afle despre el şi nici de existenţa celor ca mine.

— Jucătorii.

— Da, Jucătorii. Nu trebuie să afle nimeni de consilii, de seminţiile secrete ale umanităţii…

Sarah se opreşte.

— De ce? întreabă Christopher.

— Pentru că oamenii n-ar mai putea duce o viaţă normală dacă ar

şti că deasupra capetelor lor atârnă Jocul Final, spune Sarah, simţind că o copleşeşte tristeţea la gândul că s-a ales praful de propria „viaţă normală” cu doar câteva zile în urmă.

— Dar tu ai o viaţă normală, insistă Christopher.

— Ba nu, n-am.

— Asta-i bună, spune Christopher, dând ochii peste cap. Pentru că ai omorât lupi, ai supravieţuit de una singură în Alaska şi te-ai antrenat în arte marţiale şi alte chestii de genul ăsta? Pentru că eşti o *Jucătoare?* Şi cum de aveai timp şi pentru antrenamentele de fotbal?

— Am avut un program foarte încărcat, răspunde Sarah pe un ton sec. Mai ales în ultimii trei ani, pentru că nu eu trebuia să fiu Jucătoarea, ci Tate.

— Dar şi-a pierdut un ochi.

— Exact.

— Chiar, cum a rămas fără el? Nu mi-a povestit niciunul dintre voi.

— A fost un test de rezistenţă la durere. Trebuia să suporte înţepăturile a o mie de albine. Din păcate, una l-a înţepat în pupilă şi a făcut o reacţie alergică puternică, iar în cele din urmă şi-a pierdut ochiul. Consiliul seminţiei l-a declarat neeligibil şi a hotărât să-i iau eu locul. Şi da, chestia asta mi-a cam aglomerat programul.

Christopher se holbează la ea cu un aer dezorientat:

— Ştii, aş crede că e o glumă proastă, dacă n-ar fi şi părinţii tăi aici, dacă meteoritul nu s-ar fi prăbuşit peste liceu şi dacă Tate n-ar fi… Scuze, dar sunt bulversat de toate astea.

— Îmi dau seama.

— Deci, dacă înţeleg eu bine, faci parte dintr-un cult al morţii.

Sarah îşi ţuguiază buzele, simţind că-şi pierde răbdarea. Se aştepta la sprijin din partea lui Christopher – cel puţin aşa îşi imaginase ea această conversaţie.

— Nu e un cult al morţii. Nu e un lucru pe care aleg să-l fac. Şi n-am vrut niciodată să te mint, Christopher.

— Cum zici tu, răspunde Christopher, uitându-se în ochii ei, cu aerul că a luat o decizie. Cum mă înscriu şi eu?

— Unde să te înscrii?

— În Jocul Final. Vreau să fiu în echipa ta.

Sarah zâmbeşte. Un gând frumos. Frumos şi imposibil.

— Nu e cum îţi închipui tu. Nu există echipe. Niciunul dintre ceilalţi unsprezece nu va aduce coechipieri la Convocare.

— Ceilalţi? Sunt Jucători, la fel ca tine?

— Da, spune Sarah. Descendenţi ai primelor civilizaţii din lume, care s-au stins de mult. Fiecare dintre noi reprezintă o seminţie şi joacă pentru supravieţuirea stirpei sale.

— Cum se numeşte seminţia ta?

— Cahokiană.

— Ah, deci o seminţie amerindiană. Cred că familia dinspre tata are ceva sânge algonquian{57}. Asta înseamnă că fac parte din seminţia ta?

— Aşa ar trebui, răspunde Sarah. Deşi nu ştie, cea mai mare parte din populaţia Americii de Nord are un pic de sânge cahokian.

Christopher îşi scarpină bărbia cu degetul mare. Sarah îi cunoaşte toate ticurile, deci ştie că urmează să aducă un argument, dar nu ştie cum să-l formuleze. Mai sunt 52 de minute până la decolare. Sarah aşteaptă cu răbdare, deşi începe să-şi facă griji că aşa îşi vor petrece ultima oră împreună. Spera că vor scăpa de părinţii ei, că vor găsi un loc retras şi se vor săruta pentru ultima oară.

— Bine, spune Christopher, dregându-şi glasul. Deci există douăsprezece triburi vechi care se supun acestor reguli ciudate şi care aşteaptă un semn. Şi aşa aţi ales să interpretaţi meteoriţii care, trebuie să recunosc, sunt o coincidentă incredibilă. Dar dacă e doar atât? O simplă coincidenţă, iar tu te-ai transformat într-o maşinărie de ucis spălată pe creier numai din cauza unei profeţii tâmpite, care n-are niciun fundament?

Christopher inspiră adânc, iar Sarah se uită la el cu un zâmbet trist.

— Totul e adevărat, Christopher.

— De unde ştii? Există un fel de comisie care guvernează jocul ăsta? Cum e Liga Naţională de Fotbal?

— Jocul e guvernat de Ei.

Christopher pleacă bărbia în piept:

— Ei?

— Au multe nume, spune Sarah, pe un ton mai misterios decât şi-ar fi dorit.

Îi e greu să-i dea o explicaţie rezonabilă.

— Cum ar fi? întreabă Christopher.

— Cahokienii le spun Fiinţele din Ceruri.

— Fiinţele din Ceruri?

— Da, răspunde ea, cerând să nu fie întreruptă. Ştii bine că toate culturile din lumea asta cred că Dumnezeu, zeii, puterea supremă, sursa de iluminare sau cum vrei să-i spui vine din Cer.

Christopher ridică din umeri:

— Mă rog, probabil.

— Ei bine, au dreptate. Dumnezeu, zeii sau puterea supremă, oricine sau orice ar fi, *chiar* a venit din Cer. A coborât înconjurat de fum şi foc, a creat neamul omenesc şi ne-a dat reguli după care să trăim şi apoi a plecat. Toţi zeii şi toate miturile lumii sunt variaţiuni ale aceloraşi legende, variaţiuni ale aceleiaşi poveşti, ale aceleiaşi *istorii*.

Christopher clatină din cap:

— E o aiureală. Ca şi când ai zice că Iisus a călărit un dinozaur.

— Ba nu. Dacă te gândeşti mai bine, are sens.

— Adică?

— Totul s-a întâmplat cu atât de mult timp în urmă, încât fiecare cultură a adaptat povestea la experienţa proprie. Dar esenţa poveştii – că viaţa a venit din Cer, că omenirea a fost creată de zei – e adevărată.

Christopher se uită ţintă la ea.

— Fiinţele din Ceruri… spune el, clătinând din cap. E o *aiureală.* Ce spui tu nu poate fi adevărat. E cel mai nebunesc lucru pe care l-am auzit vreodată! Iar *tu* eşti nebună dacă te duci.

— Îmi pare rău, Christopher. În locul tău, probabil şi eu aş reacţiona la fel. De fapt, mult mai rău. Tu mă cunoşti drept Sarah Alopay, iubita ta, dar sunt şi altcineva. Întotdeauna am fost şi altcineva, chiar şi atunci când Tate era desemnat Jucătorul seminţiei noastre. La fel ca alte 300 de generaţii înaintea mea, am fost crescută să fiu Jucătoare. Tot ce s-a întâmplat acum câteva zile – meteoritul, roca pe care am găsit-o, amuleta care s-a contopit cu ea, mesajul şi codul – au fost prezise cu exactitate de legendele noastre.

Sarah îl priveşte cu atenţie, aşteptând o reacţie. Christopher are o mină foarte serioasă. Nu mai încearcă s-o convingă să renunţe la Jocul Final – oricum a fost o tactică perdantă încă din start.

— De ce acum? întreabă el.

— Ce vrei să spui?

— De ce a trebuit să înceapă acum?

— Probabil o să-mi pun şi eu întrebarea asta până în ziua morţii, Christopher. Nu ştiu răspunsul. Ştiu ce spune legenda, dar nu ştiu motivele *lor* adevărate.

— Ce spune legenda?

— Că Jocul Final va începe când specia umană va arăta că nu mai merită să fie numită umană. Când va ajunge să nesocotească iluminarea oferită de Ei. Jocul Final va începe când nu vom mai avea grijă de Pământ, când ne vom înmulţi *prea* mult şi vom împovăra această planetă binecuvântată. Jocul va începe pentru a pune capăt felului nostru de a fi şi pentru a restaura ordinea pe Pământ. Dar, oricare ar fi motivul, ce va fi va fi.

— Dumnezeule mare!

— Mda.

— Şi cum se câştigă Jocul ăsta? întreabă el cu glas scăzut.

— Nimeni nu ştie. Asta urmează să aflu.

— În China.

— Mda.

— Şi o să fie periculos?

— Da.

— Ai vorbit despre puterea de a alege în discursul tău. Alege să nu te duci.

Sarah clatină din cap:

— Nu. Pentru asta ne-am născut cu toţii: părinţii mei, fratele meu şi cu mine. E responsabilitatea seminţiei mele, şi a fost de când am apărut pe această planetă, iar alegerea mea e să particip.

Christopher nu ştie ce să mai spună. Nu vrea ca Sarah să plece. Nu vrea să-şi pună viaţa în pericol. E iubita lui. Prietena lui cea mai bună. Partenera lui în toate, ultima persoană la care se gândeşte înainte să adoarmă şi prima care îi vine în minte când se trezeşte. E fata din visele lui, atâta doar că e reală. I se pune un nod în stomac când se gândeşte că cineva ar putea să-i facă rău. Iar ideea că asta ar putea să se întâmple la mii de mile distanţă de el îl face să se simtă şi mai neputincios.

— Miza e foarte mare, Christopher. Probabil că n-ai să mă mai vezi niciodată. Părinţii mei, Tate, Omaha… deja am renunţat la toate astea. Te iubesc, te iubesc din tot sufletul, dar s-ar putea să nu ne revedem.

— Ce naiba înseamnă asta?

— E posibil să nu mă mai întorc.

— De ce?

— Dacă nu câştig, mor.

— *Mori?*

— Am să lupt să rămân în viaţă, promit. Dar da, e posibil să mor. Destul de uşor. Nu uita că am fost desemnată Jucătoare abia după ce Tate a devenit neeligibil. Ceilalţi Jucători probabil se antrenează dinainte să înveţe să meargă.

Se uită unul în ochii celuilalt, împresuraţi de zgomotele aeroportului: anunţurile de îmbarcare, roţile geamantanelor, scârţâitul tenişilor pe granitul lustruit.

— N-am să te las să mori, spune Christopher. Şi dacă trebuie să câştigi ca să rămâi în viaţă, am să vin cu tine. Nu dau doi bani pe regulile lor.

I se strânge inima. Ştia că nu-i va fi uşor să-şi ia la revedere, dar nu se aştepta la aşa ceva. Într-un fel, asta o face să-l iubească şi mai mult. Bunul, generosul, puternicul şi frumosul Christopher.

Clatină din cap:

— Christopher, Jucătorii trebuie să meargă singuri la Convocare.

— Îmi pare rău pentru ceilalţi Jucători, dar eu vin cu tine.

— Ascultă-mă, spune ea, schimbând totul. Încetează să te mai gândeşti la mine ca la iubita ta. Chiar dacă ai *putea* să vii, nu te-aş lăsa eu. N-am nevoie de protecţia ta. Şi, sincer vorbind, nici n-ai putea face faţă.

E clar că n-or să se mai retragă într-un ungher să se sărute… Sarah ştia că se va ajunge aici, că va trebui să fie aspră cu el. Îşi dă seama că vorbele ei îl mâhnesc, că îi rănesc orgoliul. Îi pare rău, dar ce i-a spus e adevărat.

Christopher clatină din cap.

— Nu-mi pasă, insistă el. Vin cu tine.

Sarah oftează.

— Am să mă ridic în câteva clipe. Dacă încerci să mă urmăreşti, or să te oprească, spune ea, făcând semn cu capul spre părinţii ei.

— Nu mă pot opri.

— Habar n-ai de ce sunt în stare. Noi trei am putea să omorâm uşor şi repede pe toată lumea din terminalul ăsta, fără să ne prindă nimeni.

Christopher pufneşte cu un aer neîncrezător:

— Dumnezeule mare, Sarah! N-aţi fi în stare de una ca asta.

— Trebuie să înţelegi, Christopher, spune Sarah, aplecându-se în faţă şi strângând din dinţi. Am să fac *tot* ce trebuie ca să câştig. Dacă vreau ca tu, părinţii mei şi toate cunoştinţele noastre să supravieţuiască, *trebuie* să fac tot ce-mi stă în putinţă.

Christopher tace. Se uită la părinţii lui Sarah, care îl fixează. Simon are o privire aspră şi rece, pe care i-o vede pentru prima oară. Christopher credea că îi cunoaşte pe aceşti oameni. Era mai apropiat de ei decât de propria familie, dar acum…

Sarah vede cum i se schimbă expresia, cum spaima îi cuprinde trăsăturile, şi se teme că poate a mers prea departe. Aşa că îşi domoleşte tonul:

— Dacă vrei cu adevărat să mă ajuţi, rămâi aici şi dă o mână de ajutor celor care au nevoie. Ajută-i pe părinţii mei să se împace cu moartea lui Tate, poate şi cu a mea. Dacă am să câştig, am să mă întorc la tine şi o să trăim împreună pentru tot restul vieţii. Promit!

Christopher se uită în adâncul ochilor ei şi spune cu glas tremurător:

— Te iubesc, Sarah Alopay.

Sarah încearcă să zâmbească, dar nu reuşeşte.

— Te iubesc, repetă el pe un ton solemn. Şi jur că n-am să încetez niciodată să te iubesc.

Se ridică amândoi în acelaşi timp şi se strâng în braţe. Se sărută şi, cu toate că s-au sărutat de mii de ori, niciun sărut nu a însemnat atât de mult şi nu a fost atât de intens. Amândoi şi-ar dori să continue la nesfârşit.

Se desprind unul de celălalt. Sarah ştie că e probabil ultima oară când îl vede, ultima oară când îl atinge şi stă de vorbă cu el.

— Şi eu te iubesc, Christopher Vanderkamp. Şi eu te iubesc.

30.3286, 35.4419{58}

An Liu

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN, DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

An Liu are un dezavantaj şi îi e ruşine cu el.

Clipeşteclipeşte.

Un tic.

ClipeşteTREMURĂ.

TREMURĂTREMURĂ.

Dar An Liu are şi avantaje:

1. Jucătorii vin în China, la Xi'an.
2. An Liu locuieşte în Xi'an, China.

ClipeşteTREMURĂ.

TREMURĂclipeşte.

3. Aşadar, are avantajul terenului de acasă.
4. An este un hacker foarte dotat.
5. An este expert în fabricarea de bombe.

Clipeştetremurăclipeşteclipeşte.

Clipeşteclipeşte.

ClipeşteclipeşteTREMURĂ.

6. An ştie să găsească oameni.

După ce a decodat mesajul, An a spart serverele aeroporturilor din apropierea locurilor unde căzuseră meteoriţii şi a căutat în listele de pasageri, filtrând rezultatele în funcţie de vârstă, data de achiziţie a biletelor, data de obţinere a vizei şi *clipeşte-clipeşte-clipeşte* sex, întrucât a presupus că fetele şi băieţii aveau să fie reprezentaţi aproximativ egal.

SEXTREMURĂSEX.

Se gândeşte că *tremură-clipeşte* Jucătorii de lângă zonele de impact din Mongolia şi Australia sunt greu de găsit, dat fiind că sunt destul de aproape de China, aşa că îi lasă deoparte. Mongolul sigur are să vină cu mijloace de transport terestre *clipeşte,* iar australianul probabil îşi va începe şi el călătoria *clipeşte* cu un jeep sau cu un avion privat. Dacă i-ar căuta, ar ajunge imediat într-o fundătură.

Scoate de pe listă Addis Abeba, Istanbul, Varşovia şi Forrest Hills, statul New York, întrucât sunt *clipeşte-clipeşte-TREMURĂ* oraşe foarte

populate. Se concentrează asupra celorlalte patru zone de impact – Juliaca, Omaha, Naha şi Al Ain – unde serverele sunt mai uşor de spart şi oamenii mai uşor de găsit.

Primele căutări arată că 451 de persoane au cumpărat bilete de tren şi/sau avion pentru China.

An *clipeşte* nu *clipeşte* este *clipeşte* încrezător.

Clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte.

El unul, dacă ar fi fost nevoit să călătorească pentru a ajunge la Convocare, şi-ar fi luat minime precauţii: ar fi folosit nume şi vize false şi cel puţin două paşapoarte diferite, dar ştie că nu toată lumea este la fel de paranoică. Nici măcar Jucătorii.

Dar, ia te uită! *Tremură.* Găseşte un rezultat: Sarah Alopay.

TREMURĂclipeşteclipeşte.

Clipeşteclipeşte.

Clipeşte.

Jago Tlaloc, Sarah Alopay

TRENUL T41, VAGONUL 8, TRAVERSÂND PROVINCIA SHIJIAZHUANG, CHINA

PLECARE: BEIJING

SOSIRE: XI'AN

Jago Tlaloc e într-un tren de noapte care merge de la Beijing la Xi'an. A avut nevoie de aproape trei zile să ajungă aici. De la Juliaca la Lima. De la Lima la Miami. De la Miami la Chicago. De la Chicago la Beijing. 24.122 kilometri. 13.024,838 mile marine. 79.140.413,56 picioare.

Iar acum trenul, pentru încă 11,187 ore.

Sau mai mult, dacă are întârziere.

Jago are o cuşetă, dar salteaua e tare şi e agitat. Se aşază turceşte şi îşi numără respiraţiile. Se uită pe fereastră şi se gândeşte la cele mai frumoase lucruri pe care le-a văzut în viaţa lui: o fată adormind la apus în nisipul unei plaje din Columbia, lumina lunii reflectată în apa vălurită a Amazonului, conturul gigantului din Nazca{59} în ziua în care a devenit Jucător. Dar mintea nu i se linişteşte. Nu poate respira cum trebuie. Imaginile pozitive pe care le invocă se dezintegrează sub povara care îl apasă.

Nu-şi poate scoate din minte grozăvia care a lovit oraşul său natal. Incendiile mistuitoare, mirosul de plastic şi carne arsă, ţipetele bărbaţilor, femeile carbonizate şi copiii muribunzi. Neputinţa pompierilor, a armatei, a politicienilor. Neputinţa tuturor în faţa dezastrului.

A doua zi după ce Jago a pus mâna pe bucata lui de meteorit, soarele s-a ridicat deasupra mulţimii înghesuite la porţile vilei în care locuia cu părinţii săi. Unii pierduseră totul şi sperau ca familia lui să-i poată ajuta să-şi facă din nou un rost. În timp ce Jago îşi pregătea bagajul, părinţii săi făceau ce puteau. La televizor, astrofizicienii făceau promisiuni deşarte cum că un astfel de eveniment nu se va mai întâmpla vreodată.

Dar se înşală.

Vor cădea şi alţi meteoriţi.

Mai mari şi mai distrugători.

Oamenii vor mai suferi.

Vor mai arde.

Vor mai muri.

Au botezat meteoritul căzut în Juliaca *El Pufio del Diablo*. Pumnul Diavolului. Alţi unsprezece pumni loviseră pământul, omorând mulţi alţi oameni.

Meteoriţii au căzut, iar acum lumea este altfel.

Vulnerabilă.

Îngrozită.

Jago ştie că nu trebuie să se lase pradă unor astfel de sentimente. A fost antrenat să le stăpânească, şi totuşi nu poate dormi, nu se poate relaxa, nu se poate linişti. Coboară picioarele peste marginea patului şi atinge cu tălpile goale covorul subţire şi rece. Îşi trosneşte gâtul şi închide ochii.

Meteoriţii au fost doar un preambul.

Todo, todo el tiempo, îşi spune în sinea lui. *Todo.* {60}

Se ridică în picioare. Genunchii îi trosnesc. Trebuie să iasă din compartiment, să se mişte, să încerce să-şi limpezească mintea. Trage pe el o pereche de pantaloni verzi, cu multe buzunare. Are picioare subţiri şi puternice. Au făcut peste 100.000 de genuflexiuni. Se aşază pe fotoliu şi se încalţă cu o pereche de şosete şi nişte mocasini. Picioarele lui au lovit un sac de box de peste 250.000 de ori. Îşi leagă de antebraţ un cuţit mic, apoi îmbracă o cămaşă în carouri. A făcut peste 15.000 de tracţiuni într-o singură mână. Îşi ia iPodul, îşi pune căştile în urechi şi porneşte muzica. Zgomotoasă şi agresivă. Heavy metal. Muzica şi armele lui. Metale grele.

Se apropie de uşa compartimentului şi, înainte să iasă, se uită în oglindă. E înalt, subţire şi vânos – parcă ar fi făcut din cabluri de înaltă tensiune. Are păr negru, scurt şi ciufulit, ochi ca smoala şi piele de culoarea caramelei – culoarea neamului său, neschimbată de 8.000 de ani. La şapte ani a avut o infecţie cutanată care i-a ciuruit fata. O cicatrice zimţată îi brăzdează obrazul de la colţul ochiului stâng până pe gât; o are de la 12 ani, când s-a bătut cu cuţitul cu un alt puşti, un pic mai mare ca el. Jago s-a ales cu cicatricea, dar celălalt a plătit cu viaţa. Jago e urât şi ameninţător. Ştie că oamenii se tem de el din pricina înfăţişării sale, ceea ce îl amuză. Ar trebui să se teamă de el din cauza lucrurilor pe care le ştie, a lucrurilor pe care le poate face, a lucrurilor pe care le-a făcut.

Deschide uşa şi porneşte pe coridor. Muzica zgomotoasă îi urlă în urechi, acoperind scârţâitul metalic al roţilor pe şine. Se opreşte în vagonul-restaurant. Înăuntru sunt cinci persoane: doi oameni de afaceri chinezi, dintre care unul doarme în separeul lui cu capul pe masă, iar celălalt bea ceai şi se uită la ecranul laptopului; un cuplu chinez care discută cu pasiune, dar cu glas scăzut; o fată cu păr lung şi castaniu, împletit în coadă, care stă cu spatele la el.

Jago îşi cumpără o pungă de arahide şi o cola, apoi porneşte spre masa liberă din dreptul fetei cu părul castaniu. Nu e chinezoaică.

Citeşte ultimul număr din *China Daily*. Ziarul e deschis la paginile cu fotografii color ale craterului din Xi'an. Craterul unde înainte se afla Mica Pagodă a Gâştei Sălbatice. Jago se aşază. Tânăra e la cinci picioare de el, cufundată în ziar; nici măcar nu ridică privirea.

Jago începe să descojească arahidele, luând câte o gură de cola. Se uită ţintă la ea. E frumoasă, pare o turistă americană. Are un rucsac de dimensiuni medii. A văzut nenumărate fete ca ea oprindu-se la Juliaca, în drum spre lacul Titicaca.

— Nu e politicos să te holbezi, spune ea, fără să-şi ia privirea din ziar.

— Am crezut că nu observi, răspunde el în engleză, cu un accent puternic.

— Ba am observat.

Însă nici acum nu ridică privirea.

— Pot să mă aşez la masa ta? N-am vorbit cu multă lume în ultimele zile, şi ţara asta mi se pare *muy loca*{61}, mă-nţelegi?

— Mie-mi spui, răspunde ea, ridicând capul şi fixându-l cu privirea.

E de departe cea mai frumoasă americancă – poate chiar femeie – pe care a văzut-o vreodată.

— Ia loc, îl invită ea.

Jago se ridică pe jumătate şi se strecoară pe bancheta din faţa ei.

— Vrei arahide?

— Nu, mersi.

— Inteligent.

— Ce anume?

— Să nu accepţi mâncare de la un străin.

— Aveai de gând să mă otrăveşti?

— Poate.

Ea zâmbeşte şi pare să se fi răzgândit, ca şi când Jago i-ar fi lansat o provocare:

— La naiba, o să risc.

Zâmbetul ei îl intimidează. De obicei, el e cel care trebuie să seducă femeia, lucru pe care l-a făcut de zeci de ori, dar de data asta americanca îl cucereşte pe el. Jago îi întinde punga, iar fata ia o mână de arahide şi le pune pe masă, în faţa ei.

— De câtă vreme eşti aici? întreabă ea.

— În tren?

— Nu, în China.

— De vreo trei săptămâni, minte el.

— Zău? Şi eu tot de vreo trei săptămâni.

A fost antrenat să recunoască un mincinos, iar americanca minte. Interesant. Oare o fi una dintre ei?

— De unde eşti? întreabă el.

— Din America.

— Nu mai spune. De unde din America?

— Din Omaha. Tu?

Jago îşi dă seama că nu minte, aşa că nu minte nici el.

— Din Peru, de lângă lacul Titicaca.

Americanca ridică din sprâncene şi zâmbeşte:

— N-am crezut niciodată că locul ăla există cu adevărat, dar apoi am văzut imaginile, spune ea, arătând spre ziar.

— Meteoriţii.

— Da. E un nume ciudat. Lacul Titi Caca, pronunţă ea separat, ca să scoată în evidenţă comicul denumirii. N-aţi găsit şi voi ceva mai bun?

— Unii spun că înseamnă Piatra Pumei, iar alţii, Vârf de Plumb, şi multă lume consideră că e un loc mistic, plin de energie. Americanii cred că lacul a fost creat de extratereştri şi că e vizitat de OZN-uri.

— Ca să vezi, spune ea zâmbind. Omaha nu e deloc mistică. Ba multă lume crede că e un oraş plicticos. Dar avem friptură bună. Şi pe Warren Buffet{62}.

Jago râde. Presupune că e o glumă. Nu ştie cine e Warren Buffet, dar are un nume caraghios, tipic american.

— Ciudat, nu? spunea ea, spărgând o arahidă.

— Ce?

— Eu sunt din Omaha, tu de lângă lacul Titicaca, şi suntem într-un tren care merge ia Xi'an. Meteoriţii au lovit în toate aceste trei locuri.

— Da, ciudat.

— Cum te cheamă?

— Feo, răspunde el, aruncând o arahidă în gură.

— Încântată de cunoştinţă, Feo! Pe mine mă cheamă Sarah, se prezintă americanca, aruncând şi ea o arahidă în gură. Spune-mi, mergi la Xi'an să vezi craterul?

— Eu? Nu. Vreau doar să vizitez oraşul. Oricum, îmi închipui că guvernul chinez nu lasă pe nimeni să se apropie foarte mult de crater.

— Pot să-ţi mai pun o întrebare, Feo?

— Sigur.

— Îţi place să joci?

S-a dat în vileag. Jago nu ştie dacă e o mişcare înţeleaptă. Trebuie să hotărască dacă se dă şi el în vileag sau nu.

— Nu chiar, răspunde el repede. Dar îmi plac enigmele.

Sarah se lasă pe spetează. Vocea ei se schimbă, renunţând la tonul de flirt.

— Mie nu. Îmi place ca lucrurile să fie limpezi. Urăsc incertitudinea. Şi caut s-o elimin cât mai repede, s-o alung din viaţa mea.

— Probabil e o bună strategie, numai s-o poţi aplica.

Sarah zâmbeşte şi, cu toate că Jago ar trebui să fie încordat şi

pregătit s-o omoare, zâmbetul ei îl dezarmează.

— Deci te cheamă Feo. Înseamnă ceva?

— Înseamnă „urât”.

— Aşa te-au botezat părinţii tăi?

— Numele meu adevărat e Jago, dar toată lumea îmi spune Feo.

— Dar nu eşti urât, deşi încerci să fii.

— Mulţumesc, răspunde el fără să-şi poată stăpâni zâmbetul, care îi dă la iveală diamantele de pe dinţi.

În cele din urmă hotărăşte să-i dea o firimitură. Dacă o înhaţă, vor şti amândoi. Nu-şi dă seama dacă e o mişcare inteligentă, dar ştie că trebuie să-ţi asumi riscuri dacă vrei să câştigi Jocul Final. Duşmanii sunt la vedere. Nu şi prietenii. De ce să nu profite de această întâlnire întâmplătoare ca să-şi dea seama în care dintre cele două categorii intră această frumoasă americancă?

— Şi ia spune, Sarah din Omaha venită în China ca turistă, cât stai la Xi’an vrei să facem o vizită împreună la Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice?

Înainte ca ea să-i poată răspunde, de afară vine o lumină albă.

Trenul se zdruncină şi frânează. Becurile pâlpâie şi se sting. Din celălalt capăt al vagonului-restaurant se aude un zgomot puternic, asemănător cu vibraţia unei coarde. O clipă, privirea lui Jago e atrasă de pâlpâirea slabă a becului roşu de sub una dintre mese. Se uită iarăşi pe fereastră când lumina de afară se intensifică. Se ridică amândoi şi se apropie de geam. În depărtare, o mică pată luminoasă brăzdează cerul, de la est la vest. Pare o stea căzătoare, dar e prea jos şi are o traiectorie perfect dreaptă. Sarah şi Jago se uită transfiguraţi la pata care accelerează pe cerul întunecat. În ultima clipă, înainte să iasă din câmpul lor vizual, îşi schimbă brusc direcţia cu 88 de grade şi porneşte spre sud, dispărând după orizont. Se retrag de la fereastră, iar luminile se aprind şi trenul o ia din loc. Ceilalţi călători din vagon vorbesc animat, dar niciunul nu pare să fi observat lumina de afară.

Jago se ridică în picioare:

— Vino cu mine.

— Unde?

— Vino cu mine dacă vrei să rămâi în viaţă.

— Despre ce vorbeşti?

— Acum! îi întinde el mâna.

Sarah se ridică şi îl urmează, dar nu îl ia de mână:

— Dacă ţi-aş spune că sunt Jucătorul din seminţia 21, ai înţelege despre ce-i vorba?

— Ţi-aş spune că sunt Jucătoarea seminţiei 233.

— Armistiţiu? Cel puţin deocamdată?

— Da, deocamdată.

Se duc la masa unde a văzut Jago becul roşu. Acolo stă cuplul

chinez, care îşi întrerupe conversaţia şi se uită la străini cu un aer nedumerit. Jago şi Sarah nu-i iau în seamă: el pune un genunchi pe podea, iar ea se apleacă şi se uită peste umărul lui. Sub masă, pe peretele vagonului, e fixată o cutie metalică neagră, cu un led mic şi pâlpâitor în mijloc. Deasupra ledului se vede un caracter chinezesc: 警. În colţul cutiei se află un mic ecran digital. Pe el sunt afişate următoarele litere: AA: AA: AQ. O secundă mai târziu: AA: AA: AP. În secunda următoare: AA: AA: AO.

— E ce cred eu că e? întreabă Sarah, făcând un pas în spate.

— N-am de gând să aştept ca să aflu, spune Jago.

— Nici eu.

— Hai să-ţi luăm rucsacul.

Se întorc la masa lor, şi Jago înhaţă rucsacul, apoi pornesc spre capătul din spate al vagonului şi deschid uşa, păşind în spaţiul dintre vagoane.

Dacă literele sunt secunde, mai au la dispoziţie doar 11.

Sarah trage frâna de urgenţă.

Dar nu funcţionează.

Peisajul mişcător de afară îi aşteaptă.

— Sari, îi spune Jago, dându-se la o parte.

Opt secunde.

Ea nu ezită, sare.

Jago înhaţă rucsacul – sperând că-i va amortiza căderea – apoi sare şi el.

Contactul cu solul e dureros, dar a fost antrenat să ignore durerea. Se rostogoleşte pe terasamentul de pietriş, apoi pe pământ. Îi intră iarbă în gură şi îşi juleşte faţa şi mâinile. Nu e sigur, dar pare să-şi fi dislocat umărul drept.

Trei secunde.

Se opreşte din rostogolit.

Două secunde.

Câţiva iarzi mai încolo, Sarah deja s-a ridicat în picioare, părând să fi aterizat fără să se rănească.

— Ai păţit ceva? îl întreabă ea.

O secundă.

Trenul a trecut de ei.

— Nu, spune el, întrebându-se dacă Sarah îşi dă seama că minte.

Zero secunde.

Sarah se ghemuieşte lângă el, aşteptând ca trenul să explodeze.

Dar nu se întâmplă nimic.

Cerul e plin de stele.

Se uită amândoi în urma trenului.

Aşteaptă.

Jago ridică privirea şi, spre vest, vede deasupra orizontului

constelaţiile Leului şi Capricornului.

— Poate am reacţionat exagerat… începe Sarah, dar, chiar în clipa aceea, vagonul-restaurant se umple de o lumină puternică şi terestrele explodează.

Vagonul e azvârlit vreo 50 de picioare în aer, în mijlocul unei vâlvătăi portocalii. Forţa exploziei se propagă în restul trenului. Vagoanele din spate se izbesc unul de altul, scârţâind înfiorător, şi sar de pe linie, îngrămădinctu-se unul peste altul. Cele din faţă nu se mai văd din pricina exploziei şi a întunericului, dar Jago reuşeşte să distingă luminile locomotivei. Însă, în clipa următoare, o nouă explozie, mai mică, se produce în partea din faţă a trenului, aruncând locomotiva de pe şine şi umplând noaptea cu scârţâituri metalice.

După câteva momente de linişte, se aud ţipetele.

— *Mierda!*{63} spune Jago cu respiraţia tăiată.

— Cred că va trebui să ne obişnuim cu astfel de lucruri, nu-i aşa?

— Aşa-i, spune Jago cu o grimasă.

— Ce-i?

— Umărul.

— Lasă-mă să văd.

Jago se întoarce spre Sarah, cu mâna dreaptă atârnând.

— Poţi să-ţi mişti degetele?

Poate.

— Încheietura?

Poate.

— Bine.

Îi apucă braţul cu ambele mâini şi îl ridică un pic. Durerea săgetează umărul lui Jago – coborându-i pe spate – dar nu scoate niciun sunet. A îndurat lucruri mult mai grave.

— E dislocat, spune ea. Dar nu cred că e foarte grav.

— Nu crezi sau nu ştii?

— Nu cred. Am mai pus un umăr la loc o singură dată. Fratelui meu, spune ea calm.

— Poţi să mi-l pui la loc?

— Sigur, Feo. Sunt Jucătoare, spune ea, încercând să nu dea impresia că vrea să se convingă pe sine. Pot să fac o mulţime de lucruri minunate, adaugă ea, ridicându-i braţul încă o dată. Dar o să doară.

— Nu contează.

Sarah trage, răsuceşte şi împinge braţul, reuşind să-l vâre la loc în încheietură. Jago inspiră adânc printre dinţi, testându-şi braţul. Merge.

— Mulţumesc, Sarah.

Ţipetele dinspre tren se înteţesc.

— Şi tu ai fi făcut la fel pentru mine.

Jago zâmbeşte. Dintr-odată, îşi aminteşte de oamenii care au venit la părinţii lui după ce meteoritul a lovit Juliaca. Există datorii care trebuie onorate.

— Nu, n-aş fi făcut la fel, spune el. Dar acum am să fac.

Sarah se ridică în picioare şi se uită spre rămăşiţele trenului:

— Trebuie să plecăm de aici. Înainte să ajungă autorităţile, înainte să înceapă să pună întrebări.

— Crezi că bomba era pentru unul dintre noi? întreabă Jago.

— Cu siguranţă. E Jocul Final, spune ea, întinzându-i o mână. Mă cheamă Sarah Alopay. Eu sunt cahokiana.

Jago îi ia mâna şi simte că se înviorează, ca şi când ar fi aşteptat de mult să i-o strângă. Dar sentimentul că mâna ei a fost făcută pentru a lui îl şi sperie, întrucât ştie că aceste sentimente pot fi periculoase, îl pot face vulnerabil, mai ales când are de-a face cu o Jucătoare despre care bănuieşte că e foarte bine antrenată. Însă deocamdată îşi permite să savureze această bucurie.

— Eu sunt Jago Tlaloc, olmecul.

— Încântată de cunoştinţă, Jago Tlaloc! Mulţumesc că mi-ai salvat viaţa. Îţi sunt datoare.

Jago ridică privirea spre cerul senin, amintindu-şi pata luminoasă de mai devreme, care a scurtcircuitat trenul suficient timp cât să vadă ledul pâlpâitor al detonatorului. Bineînţeles, îşi va asuma meritul pentru salvarea lui Sarah – e bine ca un Jucător să-i fie îndatorat – însă ştie care este adevărul: pata de pe cer a fost un avertisment. Un avertisment de la Ei, pentru că au vrut să se asigure că supravieţuiesc cu toţii cel puţin până la Convocare.

— N-ai pentru ce, răspunde el.

Fără să mai spună nimic, Sarah aruncă rucsacul în spate şi o ia la fugă prin întuneric, legănându-şi părul împletit în coadă. E rapidă, puternică şi graţioasă. Jago zâmbeşte, urmărind-o cu privirea.

Are o nouă prietenă.

Frumoasa Jucătoare a seminţiei 233.

O nouă prietenă.

Poate mai mult.

43.98007, 18.179324{64}

Christopher Vanderkamp

CURSA AIR CHINA 9466, LOCUL 35E
PLECARE: SAN FRANCISCO
SOSIRE: BEIJING

Tatăl lui Christopher e crescător de vite în preria de vest. Un crescător de mare succes: la ultima numărătoare avea peste 75.000 de capete.

Christopher şi-a luat rămas-bun de la Sarah. Nu voia, dar a făcut-o. A rămas alături de familia ei şi a urmărit-o cu privirea pe iubita lui în timp ce trecea prin punctul de control. A stat în aeroport până a decolat avionul.

A lăsat-o să plece.

Dar nu e obişnuit să renunţe.

Şi n-a fost niciodată nevoit să renunţe.

În liceu a fost mijlocaşul de bază al echipei de fotbal american.

E un atlet desăvârşit. I s-a propus ca din toamnă să joace pentru echipa Universităţii Nebraska. A acceptat, dar a întrebat dacă nu cumva bursa lui ar putea fi oferită altcuiva. Cuiva care are nevoie de ea.

E foarte rapid în timpul meciurilor. Are aruncări decisive, un braţ ca un tun, picioare de armăsar, inimă de leu. E superior fizic tuturor celor de-o seamă cu el şi aproape tuturor celor pe care i-a întâlnit.

Christopher e îndrăgostit. O iubeşte pe Sarah Alopay. O Jucătoare în Jocul Final. În jurul lui, lumea vorbeşte numai despre meteorit şi distrugerea liceului, despre morţi şi dispariţia lui Sarah, întrebându-se ce înseamnă toate astea. Dar nu ştiu nimic, nu înţeleg nimic, n-au nici cea mai vagă idee despre ce s-a întâmplat.

Însă Christopher ştie. Deşi crede în continuare că e o aiureală.

Are 18 ani. E liber. Are paşaport. A fost în Europa, America de Sud şi Asia. A mai călătorit pe cont propriu.

Christopher e un luptător. Fratele lui mai mic, John, are sindromul Down. În şcoala primară, copiii îşi băteau joc de el, dar Christopher s-a ocupat de ei şi l-au lăsat în pace pe John.

Christopher e bogat.

Rapid.

Hotărât.

Puternic.

Şi îndrăgostit.

Christopher ştie unde a plecat Sarah, îi ştie numărul de mobil şi ştie ce e Jocul Final.

Lui Christopher îi plac jocurile.

Şi-a petrecut mare parte din viaţă câştigând jocuri.

Crede că poate câştiga orice întrecere.

Îşi dă seama că a minţit-o pe fata pe care o iubeşte. Nu are de gând să stea cu mâinile în sân. Nu are de gând să aştepte.

La două zile după ce pleacă Sarah, pleacă şi el.

O va găsi.

O va ajuta.

Vor câştiga.

Împreună.

Cutremurul a avut loc lângă Huaxian, în provincia Shaanxi (fostă Shensi) din China, la aproximativ 50 de mile (80 km) est-nord-est de Xi'an, capitala provinciei Shaanxi. Seismul a produs pagube până în Taiyuan, capitala provinciei Shanxi (fostă Shansi), şi până la 270 de mile (430 km) nord-est de epicentru. A fost resimţit şi în Liuyang din provincia Hunan, la o depărtare de peste 500 de mile (800 km), producând peste tot numeroase alunecări de teren, revărsări de nisip, tasări, fisurări şi lichefieri ale solului. În majoritatea oraşelor afectate s-au prăbuşit atât zidurile de apărare, cât şi cele mai multe dintre case, iar în multe dintre ele au apărut fisuri prin care a ţâşnit apă (adică s-au produs revărsări de nisip şi lichefieri ale solului). Gu şi colectivul său de cercetători susţin că „potrivit documentelor, numărul victimelor în rândul soldaţilor şi civililor s-a ridicat la 830.000, dar au existat nenumărate victime neconsemnate în documente". Cutremurul a afectat – parţial sau integral – nouă provincii{65}: Anhui, Gansu, Hebei, Hubei, Henan, Hunan, Shaanxi, Shandong şi Shanxi.

Chiyoko Takeda

MAREA PAGODĂ A GÂŞTEI SĂLBATICE, XI'AN, CHINA

Înainte să cadă meteoritul, erau două Pagode ale Gâştei Sălbatice.

Una mare şi una mică.

Acum a rămas numai una.

Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice.

Chiyoko o vizitează în dimineaţa zilei de 20 iunie.

Sunt turişti din toată lumea, dar mai ales din China, care e o ţară uriaşă din toate punctele de vedere. Şi Japonia e o ţară aglomerată, dar în China, aglomeraţia capătă proporţii nebănuite. De când a ajuns aici, Chiyoko are impresia că pe lumea asta nu mai există nimic în afară de China. Nici calotele polare, nici Empire State Building, nici Partenonul, nici imensele păduri boreale, nici Mecca, nici Kremlinul, nici piramidele, nici Templul de Aur, nici Angkor Wat, nici Stonehenge.

Nici Jocul Final.

Doar China.

Chiyoko se aşază pe o bancă. Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice e înconjurată de un parc superb. Chiyoko deschide ghidul de călătorie şi se uită la poze. Înainte să fie distrusă de meteorit, Mica Pagodă a Gâştei Sălbatice avea curburi line şi vârful rotunjit, ridicându-se la o înălţime de 141 de picioare. Fusese construită în 708 d.Hr. Şi renovată permanent de-a lungul secolelor, iar la cutremurul din 1556 suferise daune care rămăseseră nereparate până la recenta ei distrugere.

Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice – sora ei rămasă în picioare – are linii mai aspre şi aduce cu o fortăreaţă. Dimensiunile vârfului ei respectă o anumită proporţie; Chiyoko estimează că fiecare etaj este de 0,8 ori mai mic decât cel de sub el. Pagoda are o înălţime de 210 picioare. A fost construită în 652 d.Hr. Şi reparată în 704, iar cutremurul din 1556 a avariat-o grav, făcând-o să se încline cu 3,4 grade.

În mai puţin de 48 de ore, se va strecura în Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice şi va afla ce o aşteaptă înăuntru.

Ce îi aşteaptă pe toţi Jucătorii din Jocul Final.

Chiyoko priveşte la mulţimea de turişti, ronţăind biscuiţi de orez picanţi dintr-o punguţă albă de hârtie. E convinsă că şi alţi Jucători sunt acolo în clipa aceea, uitându-se şi ei la mulţime. Printre chinezi

sunt împrăştiaţi mulţi străini şi cu toţii îi atrag atenţia.

Mai ales cei tineri.

Băiatul african cu o acadea în mână.

Fata din sud-estul Asiei îmbrăcată în haine imprimate cu Hello Kitty{66}.

Fata cu pielea albă, păr roşu ca focul şi căşti în formă de capete de mort.

Băiatul indian cu aer meditativ şi cămaşă azurie.

Fata din centrul Asiei care fumează o ţigară subţire, trecându-şi degetul peste ecranul iPhone-ului.

Fata blondă şi îndesată, în blugi strâmţi albi şi sandale de piele.

Băiatul vânos, cu faţa plină de semne şi o cicatrice pe obraz.

Desigur, nu sunt toţi Jucători, dar unii sigur sunt.

Chiyoko se ridică în picioare şi porneşte spre pagodă. Are de gând să rămână singură de-a lungul Jocului Final. Toate alianţele pe care le va face vor fi temporare şi oportuniste. Prietenia i se pare o povară, aşa că de ce s-ar sinchisi să-şi facă prieteni? Nu se va strădui nici să-şi facă duşmani, pentru că aceştia sunt chiar mai enervanţi decât prietenii. Nu, planul ei este să-i urmeze pe alţii cât mai mult cu putinţă, folosindu-se de calităţile ei cele mai bune: tăcerea, discreţia, simplitatea.

Când ajunge la pagodă, e atât de discretă, încât gardienii nici măcar n-o văd, aşa că intră fără bilet.

Înăuntru e mai răcoare, iar sunetele sunt mai clare. Dacă n-ar fi atâta lume, i-ar plăcea în pagodă. E foarte multă gălăgie în China.

Puţini înţeleg importanţa liniştii la fel de bine ca Chiyoko.

Se apropie de trepte, fără să facă un sunet.

Trebuie să aleg înţelept, îşi spune în sinea ei. Trebuie să aleagă Jucătorul sau Jucătorii care par să aibă cele mai bune şanse. Apoi trebuie să se ţină după ei. Iar când nu vor fi atenţi, va lua de la ei ce îi trebuie şi va merge mai departe.

Urcă etaj după etaj, iar în cele din urmă ajunge în încăperea din vârful pagodei. Vede o mică uşă de lemn, se apropie de ea şi o studiază cu atenţie. Pe ea sunt gravate patru litere foarte mici: *ROBO*. E un mesaj codat foarte uşor de descifrat, dar care poate trece neobservat, căci e un fragment dintr-un cuvânt englezesc.

Însă Chiyoko îl observă.

Chiyoko înţelege.

Şi ceilalţi vor înţelege, dacă nu cumva au înţeles deja.

Se apropie de fereastra dinspre vest, privind oraşul care se întinde până în zare. Vede craterul unde se înalţa cealaltă pagodă.

Deşi au trecut şase zile de la impact, rămăşiţele încă fumegă, vântul purtând spre sud coloanele de fum negru şi cenuşiu.

Vede apropiindu-se de intrare un grup de călugări îmbrăcaţi în robe

portocalii şi roşii. Sunt tăcuţi, la fel ca ea. Poate că şi ei şi-au închinat viaţa tăcerii.

Se întreabă dacă vor ţipa atunci când totul se va nărui.

Chiyoko nu va ţipa. Când în lume se va dezlănţui haosul, va face ce face întotdeauna. Se va strecura neobservată.

Christopher Vanderkamp

HOTELUL GARDEN, XI'AN, DISTRICTUL DAYAN, CHINA

Christopher se uită la Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice. Încă n-a văzut-o pe Sarah. Dar a tot căutat-o şi ştie că e undeva prin preajmă. I-ar plăcea să creadă că Sarah îi poate simţi iubirea, dar e o idee caraghioasă. Trebuie să-şi păstreze capul pe umeri, să acţioneze raţional.

N-a traversat jumătate de lume, căutându-şi iubita implicată într-un presupus joc apocaliptic pus la cale de extratereştri, numai ca să se lase distras de idei ridicole de îndrăgostit.

Hotelul lui e peste drum de pagodă. Are un telescop şi două binocluri montate pe trepiede, plus un aparat foto DSLR cu obiectiv de 400 mm. Toate sunt îndreptate spre Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice.

Priveşte cu atenţie.

Aşteaptă.

Visează s-o vadă, s-o atingă, s-o sărute, să-i simtă mirosul.

Să se uite în ochii ei, să vadă că şi ea îl iubeşte.

Priveşte cu atenţie.

Aşteaptă.

Şi, în noaptea echinocţiului, se întâmplă.

Vede şapte oameni strecurându-se în Marea Pagodă. Cei mai mulţi sunt deghizaţi, camuflându-şi adevărata identitate. Nu ştie dacă e şi iubita lui printre ei. Sarah i-a spus că sunt 12 Jucători, deci ceilalţi cinci trebuie să fi intrat în templu prin altă parte, sau poate că pur şi simplu nu i-a observat – din camera lui are o perspectivă limitată.

Clic, clic, clic.

Face fotografii.

Multe fotografii.

Însă reuşeşte să surprindă doar chipul unuia dintre cei şapte. E o fată cu pielea foarte bronzată. Poartă o salopetă mulată şi câteva eşarfe, iar de sub baticul care îi acoperă capul îi ies şuviţe de păr negru. Ochii îi sunt de un verde strălucitor.

E tentat să intre şi el în pagodă. Nu vrea să recunoască, dar îi e frică. De ceilalţi Jucători. De Jocul Final. Şi – nici lui nu-i vine să creadă ce gândeşte – de Fiinţele din Ceruri. Dar cel mai mult îi e teamă de cum ar reacţiona Sarah – ce i-ar spune, ce ar simţi – dacă l-ar vedea acolo.

Ştie că nu e momentul potrivit.

Nu încă.

Trebuie să-şi facă apariţia într-un moment în care să o poată ajuta, să-şi poată dovedi priceperea şi iubirea. Nu vrea să pară că dă târcoale

pagodei, ca un fan împătimit al Jocul Final – ar fi stânjenitor. Aşa că aşteaptă. O oră. Două. Două şi jumătate.

Nimic.

Aşteaptă.

Îşi simte pleoapele grele. Ţine bărbia sprijinită în palmă şi cotul pe genunchi. Nu se întâmplă nimic. Nu vede pe nimeni.

Nu se mai poate împotrivi somnului.

E treaz de 27 de ore.

În cele din urmă adoarme.

35.2980, 25.1632{67}

Marcus Loxias Megalos

MAREA PAGODĂ A GÂŞTEI SĂLBATICE, XI'AN, CHINA

Sus, sus, sus.

Marcus se uită la ceas.

Continuă să urce.

Ora 12:10 a.m.

A întârziat.

Sus.

Cum de-a putut fi atât de prost?

Sus.

Ar fi trebuit să se cazeze mai aproape, nu la un hotel din centrul vechi al oraşului.

Sus.

Nu atât de departe, încât să fie nevoit să ia taxiul.

Sus, mai sus.

Un taxi care s-a ciocnit de un alt taxi, care la rândul lui a intrat într-un cuplu de pe trotuar care mânca gogoşi cu kaki{68}. Amândoi au murit pe loc. Iar şoferul taxiului în care se afla Marcus a coborât şi le-a luat gogoşile.

Sus.

Inima îi duduie în piept.

Tot mai sus.

În cele din urmă se opreşte în faţa unei uşi scunde din vârful Marii Pagode a Gâştei Sălbatice. Pe uşă e scrijelit cuvântul *ROBO*. Oare să fie atât de uşor?

Aşa se pare.

Nu l-a văzut nimeni sau, dacă l-a văzut cineva, n-a strigat nimeni după el. Poate că gardienii au fost mituiţi. Poate de unul dintre *Ei*.

Urmează să înceapă. Sau poate a ratat începutul, pentru că – se uită iarăşi la ceas – deja a întârziat 11 minute şi încă n-a ajuns.

Ce *prostie* din partea lui să întârzie.

Marcus pune mâna pe uşă. Ceilalţi Jucători deja au ajuns. Cu siguranţă au ajuns. O împinge.

Dincolo de uşă e o scară îngustă de lemn. Marcus îşi scoate cuţitul de bronz din teaca legată de gambă, sub cracul pantalonului. Intră şi închide uşa. E întuneric. Scara urcă un pic, apoi coteşte.

Inima îi bate şi mai tare. Hainele îi absorb transpiraţia.

Marcus e fiul Knossosului{69}. Copil al Marii Zeiţe. Om liber. Martor al Puterii Focului.

El este minoicul.

Strânge plăselele cuţitului împodobite cu pictograme înţelese doar de el şi de cel care i-a fost maestru. Toţi ceilalţi care le înţelegeau sunt morţi.

Treptele vechi îi scârţâie sub tălpi. Afară, vântul şuieră peste ţiglele acoperişului, iar mirosul de fum de la crater se strecoară în Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice. Scara se termină.

Marcus e la marginea unei cămăruţe învăluite în întuneric. Îi e imposibil să distingă vreun detaliu. Nu simte nicio mişcare.

Trage aer în piept.

— Alo?

Nimic.

— E cineva aici?

Nimic.

Bagă mâna în buzunar şi scoate o brichetă Bic.

Clic, clic, clic.

Se aprinde o flăcăruie.

Inima îi stă în loc.

În celălalt capăt al camerei, aşezaţi unii peste alţii ca nişte buşteni, se află Jucătorii. Fiecare e înfăşurat într-un giulgiu argintiu şi legat la ochi cu o pânză neagră. Deşi e o căldură înăbuşitoare, le ies aburi din gură, ca şi când ar fi iarnă.

O *capcană?* se întreabă în sinea lui.

Face un pas şovăielnic în faţă.

Reuşeşte să distingă trăsăturile a trei Jucători. O fată din Orientul Mijlociu – poate persană – cu piele fină şi arămie, păr negru şi des, nas coroiat şi pomeţi înalţi. Un băiat foarte tânăr, bronzat şi cu obraji rotunzi, a cărui faţă e încremenită într-o grimasă. O fată înaltă şi pistruiată, cu păr roşcat şi scurt şi cu buze atât de subţiri şi palide, încât abia le poţi distinge – expresia ei sugerează că visează la curcubeie şi pisicuţe, nicidecum la sfârşitul lumii.

Face încă un pas în faţă, atras de grămada de Jucători ca molia de flacără.

Ai întârziat.

E o voce din capul lui, care seamănă cu vocea gândurilor sale, numai că nu este vocea gândurilor sale.

Marcus dă să spună că-i pare rău, dar, înainte ca vorbele să i se desprindă de pe buze, vocea se aude din nou.

Nu e de dorit, dar e acceptabil.

Vocea e plăcută şi gravă, nici masculină, nici feminină.

— Îmi poţi auzi…

Îţi pot auzi gândurile.

— Aş prefera să vorbesc.

Bine.

La fel au făcut şi ceilalţi.

Cu excepţia unuia.

— De ce sunt înfăşuraţi aşa?

Ca să-i pot lua.

— Trebuie să mă înfăşor şi eu aşa?

Marcus e nerăbdător şi nerăbdarea îi e sporită de întârziere.

Da.

— Bine. Unde trebuie să mă duc?

Aici.

— Aici?

Marcus nu vede nimic. Clipeşte o dată – e o clipire obişnuită, de o fracţiune de secundă – iar când deschide ochii, în faţa lui pluteşte un giulgiu argintiu. Pe partea interioară distinge caractere spălăcite desenate cu auriu, verde şi negru. Recunoaşte câteva dintre ele – arabe, chinezeşti, minoice, greceşti, egiptene, aztece, sanscrite – dar multe îi sunt necunoscute. Probabil unele sunt în limbile celorlalţi Jucători, iar altele în limba celui care îi vorbeşte.

— Unde eşti? întreabă el, luând giulgiu în mână.

Aici.

— Unde?

Pânza e palpabilă, dar e aproape imponderabilă. Şi e rece – rece ca gheaţa.

Peste tot.

— Ce trebuie să fac?

Pune-l pe tine, Marcus Loxias Megalos. Timpul, aşa cum îl înţelegeţi voi, este esenţial.

Marcus îşi pune giulgiul în jurul umerilor şi se simte ca şi când ar fi păşit dintr-o saună direct în Antarctica. E o senzaţie derutantă, care îl secătuieşte de vlagă. Mâini nevăzute îi leagă o pânză neagră la ochi şi, imediat după aceea, e cuprins de toropeală. E o toropeală atât de adâncă, încât nu-şi mai simte corpul. Nu simte nici frig, nici căldură. Nici durere, nici plăcere. Nici confort, nici disconfort. Pare că trupul lui a încetat să existe.

Atenţia îi e acaparată de imaginea unui abis negru, străpuns de puncte de lumină în toate culorile curcubeului. Pe fundalul acestui vast peisaj cosmic se profilează un corp ceresc ciuruit de cratere, care se apropie rostogolindu-se silenţios, dar nu ajunge la el.

Marcus nu-şi poate da seama cât de mare este.

Sau cât de mic.

Pur şi simplu este.

Şi se rostogoleşte.

Apropiindu-se tot mai mult.

„Am zburat în jurul unui munte şi am ajuns deasupra unei văi. Sub noi se vedea o piramidă uriaşă. Ai fi zis că e ruptă dintr-un basm. Era de un alb orbitor. Putea fi din metal sau dintr-un tip special de rocă. Era albă pe toate laturile. Partea cea mai ciudată era vârful piramidei: o bucată mare dintr-un material asemănător cu pietrele preţioase. Am fost profund impresionat de dimensiunile acestei construcţii.”

James Gaussman{70}, pilot în Aviaţia Statelor Unite,
martie 1945, undeva deasupra Chinei centrale

Kepler 22b

MAREA PIRAMIDĂ ALBĂ, MUNŢII QIN LIN, CHINA

Puteţi să priviţi.

Jucătorii deschid ochii.

Sunt aşezaţi în cerc, cu picioarele încrucişate şi spatele drept, cu mâinile împreunate în poală. Legăturile de la ochi, giulgiurile şi frigul amorţitor au dispărut. Cei 12 îşi pot mişca mâinile, capul şi trunchiul, dar încercările de a se ridica în picioare le sunt zădărnicite de paralizie.

Picioarele voastre nu au păţit nimic. Le veţi putea folosi după ce termin.

Făptura care i-a dus acolo nu se vede nicăieri, dar vocea sa este prezentă, părând să vină simultan din spatele tuturor.

Câţiva Jucători încearcă să vorbească, dar, la fel ca picioarele, gurile lor sunt paralizate.

Se uită în jur. Sunt într-o pădure înconjurată de dealuri şi munţi. Aerul e proaspăt şi răcoros, pământul, moale, iar sunetele, estompate.

La nord de cercul Jucătorilor, la 754 de picioare distanţă, se înalţă o piramidă uriaşă, cu muchii perfecte. Nu pare să aibă nicio intrare sau vreo inscripţie. Nu se vede nicio denivelare pe suprafaţa ei de culoarea mercurului – nicio linie care să sugereze că ar fi făcută din piatră, niciun indiciu despre tehnica de construcţie. Baza piramidei are o lăţime de 800 de picioare, înălţimea este cam tot atâta, iar vârful este alb şi scânteietor.

Se uită cu toţii în jur. Fiecare îi vede pe ceilalţi pentru prima oară. Jucători pe care îi vor urmări, vâna, iubi şi trăda, cu care vor lupta şi pe care îi vor omorî. Îşi întipăresc totul în memorie: culoarea ochilor, tatuajele, semnele din naştere, tunsorile, posturile, liniile mandibulelor, gropiţele, ticurile, tot. Fac evaluări şi presupuneri.

Au fost antrenaţi pentru asta: să-i recunoască imediat pe duşmani şi slăbiciunile lor.

Jucătorii sunt mai captivaţi de cei din jur decât de piramida uriaşă.

Ei sunt cei 12.

Suntem în Munţii Qin Lin. La sud-vest de oraşul cunoscut astăzi sub numele de Xi'an. Aceasta este Marea Piramidă Albă. Mai mare decât piramida din Giza. La fel ca neamul meu, a rămas multă

vreme ascunsă de privirile oamenilor.

Jucătorii încetează să se mai studieze şi îşi îndreaptă atenţia spre piramidă. Pe suprafaţa ei strălucitoare apare pentru mai puţin de o secundă o uşă neagră, prin care ies plutind trei siluete înfăşurate în mantii. Două dintre ele rămân lângă piramidă, ca nişte gărzi, iar cea de-a treia li se alătură Jucătorilor într-o clipă, ca şi când spaţiul care separă piramida de pădure nici n-ar exista. Se opreşte în spatele lui Sarah Alopay, care îşi răsuceşte gâtul ca s-o poată vedea.

Poartă o mantie neagră, acoperită cu puncte luminoase – ai zice că e făcută din spaţiu cosmic, presărat cu stele. La gât îi atârnă un disc împodobit cu pictograme.

Silueta e înaltă – cel puţin 7,5 picioare – şi subţire. Are umeri laţi şi mâini lungi, iar în picioare poartă nişte încălţări strălucitoare, ce par făcute din acelaşi material ca Marea Piramidă Albă. Labele îi sunt foarte lungi şi foarte plate.

Are un cap lung şi îngust, păr lung, alb şi lucios, piele sidefie şi ochii înguşti, complet negri. La fel ca vocea, faţa nu e nici masculină, nici feminină.

E limpede că nu-i de pe lumea asta. Deşi simt că ar trebui să le fie teamă, Jucătorii se simt în largul lor în prezenţa creaturii. Cu toate că n-au văzut nimic asemănător în viaţa lor, au un ciudat sentiment de familiaritate. Unii dintre ei chiar o găsesc fermecătoare şi frumoasă.

Sunt kepler 22b. Aţi venit să aflaţi despre Jocul Final. Am să vă instruiesc. Uzanţele spun că mai întâi trebuie să vă prezentaţi.

kepler 22b coboară privirea spre Sarah, care simte că, pentru moment, poate vorbi, dar nu ştie ce să spună.

Numele. Numărul. Tribul.

Sarah inspiră adânc şi îşi încetineşte pulsul la 34 de bătăi pe minut. E un puls periculos de mic. Dar nu vrea să trădeze nimic, ştiind că ceilalţi ar putea recunoaşte indicii fie şi în cele mai simple propoziţii.

— Sunt Sarah Alopay din seminţia 233. Sunt cahokiană.

Capacitatea de a vorbi se mută la dreapta ei, ca un obiect invizibil.

— Jago Tlaloc. A 21-a seminţie. Olmec.

Jago e calm şi îi pare bine că stă alături de Sarah.

— Aisling Kopp, seminţia 3, celtă La Tène.

Aisling e roşcata înaltă şi cu buze subţiri ale cărei trăsături Marcus a reuşit să le distingă în grupul din pagodă. Vorbeşte concis şi limpede.

— Numele meu e Hilal ibn Isa al-Salt, din seminţia 144. Sunt fratele vostru axumit.

Hilal e o prezenţă distinsă, princiară, cu voce catifelată şi piele foarte închisă la culoare. Are ochi albastru-deschis şi dinţi regulaţi, de un alb strălucitor. Palmele îi sunt împreunate elegant în poală. E înalt şi puternic. E exact aşa cum trebuie să fie un Jucător: ameninţător şi, în acelaşi timp, calm.

— Maccabee Adlai. Reprezint linia 8. Sunt nabatean.

Maccabee e masiv, dar nu uriaş. E îmbrăcat foarte îngrijit, cu un costum de lână şi cămaşă de bumbac, fără cravată. Unii Jucători iau hainele lui elegante drept un semn de slăbiciune.

— Baitsakhan, strigă un băiat cu obraji rotunzi şi bronzaţi, cu ochi căprui şi scăpărători.

Apoi tace.

Spune şi restul.

Baitsakhan clatină ferm din cap.

Trebuie.

kepler 22b insistă fără să pară supărat, iar Baitsakhan clatină iarăşi din cap.

Un băiat încăpăţânat, îşi spune Sarah în sinea ei. *Probabil genul care face probleme.*

kepler 22b ridică o mână foarte subţire, cu şapte degete, iar băiatul începe să tremure. Deşi se opune din răsputeri, Baitsakhan scuipă cuvintele:

— Seminţia 13. Donghu.

Apoi se uită la kepler 22b cu un amestec de furie şi stupefacţie.

Următorul Jucător e slab, are pieptul scobit şi umeri plăpânzi, curbaţi în jurul trunchiului ca nişte aripi. E foarte încercănat, iar la colţul ochiului stâng are tatuată o lacrimă roşie. Pe mijlocul capului, de la frunte la ceafă, are părul ras pe o porţiune de un inch, ca o creastă inversată. Jucătorii se uită la el şi îşi dau seama că, de când au deschis ochii, a tot smucit uşor capul.

Clipeşte de vreo duzină de ori înainte să bâiguie:

— A-A-An Liu. Trei-trei-trei-trei-trei sute şaptezeci-şaptezeci-şaptezeci-şaptezeci şi şapte. Shang.

Face o primă impresie foarte proastă. Un slăbănog bâlbâit în mijlocul unor ucigaşi foarte bine antrenaţi.

— Shari Chopra, spune cu glas calm şi meditativ următoarea Jucătoare – o fată frumoasă, cu pielea arămie. 55. Sunt harrapică.

— Numele meu e Marcus Loxias Megalos din seminţia 5. Feriţi-vă de mine, sunt războinicul minoic.

E o laudă de sine prost jucată, la fel ca aiurelile pe care le îndrugă un boxer la conferinţa dinaintea unui meci. Ceilalţi Jucători n-au nevoie de o asemenea fanfaronadă. Câţiva chiar chicotesc pe înfundate.

— Eu sunt Kala Mozami, spune cu un puternic accent persan o fată subţire, cu ochi verzi ca jadul, acoperită cu un frumos batic colorat în albastru şi roşu.

Forţa şi încrederea din glas contrastează puternic cu înfăţişarea ei.

— Vin din seminţia 89, fraţi şi surori, continuă Kala. Strămoşii mei se trag din străvechea şi înfloritoarea inimă a Sumerului.

Îi plac cuvintele, îşi spune Jago în sinea lui. *O poetă. Şi probabil o mincinoasă.*

— Alice Ulapala. 34. Koori.

Are un plăcut accent australian. E masivă, musculoasă, un pic durdulie. O luptătoare. O aruncătoare de greutăţi. O halterofilă. Are pielea întunecată, iar ochii şi mai întunecaţi. Capul îi e încununat de o claie de păr negru şi creţ, care seamănă cu un cuib de şerpi.

Deasupra ochiului drept are un semn din naştere deschis la culoare, în formă de semilună, al cărei capăt i se pierde în păr. Înainte să vorbească următorul Jucător, scuipă fără niciun scrupul pe jos, fără vreo intenţie ofensatoare.

Dar persoana de lângă ea – ultima persoană – nu vorbeşte.

Chiyoko Takeda.

Toate privirile se îndreaptă spre tânăra mută. Are pielea palidă ca fildeşul, pometi înalţi şi rotunzi, buze groase, de un roşu-aprins, şi părul până la umeri, cu un breton perfect drept, care îi ajunge până la sprâncene. Întruchipează perfect stereotipul fetei japoneze cuminţi, dar ochii ei sunt îndrăzneţi, hotărâţi şi încrezători.

Chiyoko Takeda nu vorbeşte. E din a doua seminţie. O seminţie atât de străveche, încât nici nu i se mai ştie numele. Îi vom spune Mu.

kepler 22b ridică mâna dreaptă, o întinde în faţă şi desface degetele. Din palma lui se ridică o hologramă albă. E un cerc perfect, cu diametrul de 8,25 inchi.

Un dangăt puternic face să vibreze piepturile celor 12 Jucători şi o rază subţire de lumină ţâşneşte din vârful piramidei, marcând un punct de pe cerul întunecat.

kepler 22b începe să citească, iar cercul holografic începe să se învârtă uşor.

„Totul e aici. Toate cuvintele, numele, numerele, locurile, distanţele, culorile şi datele. Toate literele, simbolurile şi pictogramele de pe toate paginile, de pe toate inscripţiile şi pergamentele. Toate proteinele şi moleculele, toţi atomii, electronii şi quarkurile{71}. Fiecare respiraţie. Fiecare viaţă. Fiecare moarte. Aşa este, aşa a fost şi aşa va fi întotdeauna. Totul e aici.”

Dangătul le face din nou piepturile să vibreze şi raza luminoasă din vârful piramidei dispare.

„Voi sunteţi cei doisprezece. Cu toţii sunteţi sortiţi să muriţi. Cu excepţia unuia. Cel care va câştiga.”

kepler 22b îşi ia privirea de la hologramă şi se uită la ei cu atenţie.

„Ca în toate jocurile, prima mişcare este esenţială.”

kepler 22b se uită iarăşi la hologramă.

„Pentru a câştiga, trebuie să adunaţi trei chei, care trebuie găsite într-o anumită ordine. Cheia Pământului. Cheia Cerului. Cheia

Soarelui. Toate sunt ascunse pe Pământ."

kepler 22b înhaţă cercul holografic şi îl aruncă în aer ca pe un disc Frisbee{72}. Holograma se opreşte în mijlocul cercului alcătuit din Jucători şi începe să crească, împrăştiind fascicule de lumină. Din ea se desprind douăsprezece raze subţiri, fiecare ţintuind fruntea câte unui Jucător. Toţi văd cu ochii minţii acelaşi lucru: Terra din spaţiu.

„Acesta este Pământul."

Imaginea se schimbă. Albastrul oceanelor se transformă în cenuşiu. Pe continente apar fâşii negre şi cicatrici roşii, iar polii devin mai albi. Întinderile albastre, benzile de verdeaţă şi petele maro dispar rând pe rând. Culorile vii ale Pământului nu se mai văd decât din loc în loc, în câteva puncte minuscule.

„Acesta va fi Pământul după Eveniment. Evenimentul se apropie şi este parte din Jocul Final. Evenimentul va distruge tot. Câştigătorul Jocului Final dobândeşte supravieţuirea. Pentru el şi pentru toţi membrii seminţiei lui."

kepler 22b face o pauză.

Imaginea Pământului devastat dispare.

„Jocul Final este enigma vieţii şi cauza morţii. Conţine originea tuturor lucrurilor şi soluţia prin care poate fi evitat sfârşitul tuturor lucrurilor. Găsiţi cheile în ordinea stabilită. Aduceţi-le la mine şi veţi câştiga. După ce voi pleca, fiecare dintre voi va primi un indiciu. Şi Jocul Final va începe. Regulile sunt simple. Găsiţi cheile în ordine şi aduceţi-le la mine. În rest, nu există reguli."

Bine aţi venit! {73}

Toţi jucătorii

UNDEVA ÎN MUNŢII QIN LIN, CHINA

kepler 22b dispare odată cu cele două gărzi din faţa piramidei. Dar piramida rămâne. Strălucitoare, impunătoare, stranie. Uşa reapare, dar nimeni nu ştie încotro duce.

Jucătorii îşi recapătă controlul asupra membrelor. Simt înţepături în degetele de la mâini şi de la picioare, dar şi în cap. kepler 22b le-a făcut ceva, le-a introdus informaţii în creier, iar acum au migrene. Toţi sunt ameţiţi, dar ştiu că trebuie să-şi revină repede. În clipa aceasta, orice întârziere poate fi fatală.

Nu există reguli.

Jago se uită în jur. Se află într-un mic luminiş. În spatele lui, la mică distanţă, începe o pădure deasă, iar în direcţia opusă se înalţă piramida. Pădurea i-ar putea oferi un bun camuflaj. În schimb, piramida… Jago nici nu vrea să se gândească la ce ar putea fi înăuntru sau unde ar putea duce uşa ei.

Sarah clipeşte lângă el, încercând să-şi revină. Prezenţa ei e ciudat de liniştitoare – ceva familiar în mijlocul unei mări copleşitoare de întrebări. Jago vede un obiect pe pământ, aproape de rucsacul fetei. Discul de piatră cenuşie care atârna la gâtul lui kepler 22b. *Veţi primi cu toţii un indiciu.*

Jago se repede spre el.

Chiyoko îl vede pe olmec. E primul care acţionează. *Impresionant.*

Chiyoko încă are muşchii înţepeniţi şi moi.

Îşi alungă imediat amorţeala şi se repede şi ea spre disc, dar Jago e mai rapid. Degetele lui Chiyoko reuşesc să atingă piatra rece înainte ca olmecul să-l înhaţe.

Jago sare în picioare, iar Sarah îşi ia rucsacul în spate, ridicându-se şi ea. Chiyoko bagă mâna în rucsacul ei şi scoate un colac de funie, apoi se asigură că nu-i lipseşte nimic din el. Nu e înţelept să le dea de înţeles celorlalţi că Jago are un disc din Baian-Kara-Ula{74}, pentru că nu va mai putea să i-l fure ea. Încet, foarte încet, se apropie cu spatele de pădure.

Jago îşi ia privirea de la Chiyoko. Muta l-a văzut ridicând discul, dar îl lasă în pace. Inteligentă mutare. La momentul acesta, e mai bine să evite un conflict deschis. Dar Jago va trebui să fie atent la ea. Pune

discul într-un rucsac mic pe care l-a cumpărat din Xi'an şi o ia pe Sarah de mână.

— Dă-mi drumul, şopteşte ea, cu muşchii încordaţi.

Jago se apleacă spre urechea ei:

— Am discul lui kepler. Să plecăm de aici.

A avut noroc să găsească discul, deşi niciunul nu ştie la ce foloseşte. Sarah şi Jago au făcut o alianţă, acum au un avantaj. *Ar fi bine să nu afle şi ceilalţi,* îşi spune Sarah în sinea ei. *Am putea deveni o ţintă.* Îşi doreşte ca Jago să n-o fi apucat de mână. Îi dă mâna la o parte şi face un pas în lături, sperând că nu s-au dat în vileag.

Dar Kala a observat schimbul lor de replici.

— Ce i-ai spus? întreabă ea, ţinând în mână o suliţă scurtă aurie, pe care o coboară uşor, gata s-o arunce.

Jago o priveşte fix în ochi şi îi zâmbeşte larg, dezvelindu-şi dinţii împodobiţi cu diamante şi făcând gropiţe în obrajii ciuruiţi de acnee:

— Vrei să mori atât de curând, fetiţo?

Jago şi Kala stau faţă în faţă, calmi, hotărâţi, încrezători în forţele proprii. E prima dintre multele înfruntări care vor decide Jocul Final.

Unul câte unul, Jucătorii îşi scot armele. Exact de asta se temea Chiyoko şi tocmai de aceea s-a retras. Paranoia pluteşte în aer. Chiyoko face încă un pas în spate, spre adăpostul pădurii.

An începe să tremure. Bagă o mână în vesta pescărească acoperită cu mici buzunare şi fermoare. Marcus observă. Pumnalul său e nerăbdător să verse sânge. Dacă slăbănogul ăla agitat are un pistol sau altă armă cu rază lungă, va trebui să acţioneze rapid.

— Ce faci? întreabă Marcus, aruncând cuţitul dintr-o mână în alta.

— P-p-p-p-pastile. Trebuie să-mi iau p-p-p-pastilele.

Chiyoko dispare fără zgomot în întunericul pădurii. Nimeni n-o observă plecând.

Sarah se uită la ceas. E ora 3:13:46 a.m.

Dacă Jago are discul, atunci plec cu el, hotărăşte Sarah. *Nu doar că-mi oferă un avantaj strategic, dar nici nu-s sigură că sunt pregătită pentru ce urmează. Poate că Jago o să mă ajute să rămân în viaţă.*

Hilal păşeşte în faţă şi se opreşte în mijlocul cercului. Ridică braţele. Sunt goale. E unul dintre puţinii care nu au scos nicio armă.

— Surori şi fraţi din Jocul Final, haideţi să stăm de vorbă, spune el cu glas blând. Avem multe de discutat. Noaptea aceasta nu trebuie să se încheie cu un măcel.

Baitsakhan chicoteşte, amuzat de laşitatea lui Hilal, pe care ceilalţi nici măcar nu-l iau în seamă. Kala rămâne cu privirea aţintită asupra lui Jago, fără să coboare suliţa.

Observând absenţa lui Chiyoko, Shari strigă cu accentul ei indian:

— Unde e muta?

Alice se uită repede în jur:

— A şters-o. Deşteaptă fată.

Hilal are un aer posomorât şi dezamăgit. Ştia că va fi greu să facă pace, dar se aştepta ca măcar să fie ascultat.

— Surori şi fraţi, nu trebuie să ne luptăm. Nu încă. Aţi auzit ce-a spus fiinţa. Nu există reguli. Putem lucra împreună, pentru binele oamenilor şi al celorlalte vieţuitoare de pe Pământ. Putem lucra împreună cel puţin până vom fi nevoiţi să luptăm unul împotriva cel…

Dar e întrerupt de şuierul unei funii cu un obiect metalic în capăt, care ţâşneşte din umbra deasă a pădurii. Funia îl ajunge pe Hilal şi i se înfăşoară în jurul gâtului. Axumitul duce repede mâinile la gât. Funia e smucită cu putere, iar Hilal se răsuceşte pe loc şi cade la pământ, suflând din greu.

— Ce naiba a fost asta? întreabă Marcus, întorcându-se brusc.

Baitsakhan nu stă pe gânduri, se năpusteşte imediat fuga în pădure. Din întuneric ţâşneşte încă o funie, de data asta din altă parte, ca şi când ar fi lansată de altcineva. Funia se îndreaptă spre Jago, dar olmecul se fereşte; funia cade pe pământ, după care e smucită înapoi în pădure.

Se aude trosnetul unei crengi rupte, şi printre frunze se întrezăresc pielea palidă şi părul negru al lui Chiyoko.

— Muta aia nenorocită! strigă Alice.

Privirile se întorc spre ea, dar în clipa următoare se aude şuierul unei săgeţi care vine din pădurea întunecată şi loveşte coapsa dreaptă a lui Maccabee. Nabateanul se clatină şi coboară privirea.

O săgeată lungă i s-a înfipt în picior şi a ieşit pe partea cealaltă, iar sângele deja îi şiroieşte pe pantalon. E mâna lui Baitsakhan, băiatul mongol, care atacă de la adăpostul pădurii. Fără să stea pe gânduri, Maccabee înhaţă săgeata şi o smulge din picior. Îl doare înfiorător, dar nu scoate niciun sunet. E furios. Căcatul cu ochi i-a stricat costumul impecabil.

— La dracu', eu plec de-aici! spune Kala, renunţând la înfruntarea cu Jago şi luând-o la fugă spre piramidă.

— Opriţi nebunia asta! strigă Hilal, care şi-a desfăcut funia de la gât, recăpătându-şi suflul. Nu trebuie să fie aşa!

Drept răspuns, o săgeată se înfige în pământ între picioarele axumitului, care în clipa următoare aleargă şi el în pădure.

— Lasă predica pentru altă dată, spune Aisling, urmându-l în pădure.

Se aude încă un şuierat. Condusă de instinct, mâna lui Sarah se întinde spre Jago şi înhaţă săgeata cu puţin înainte ca aceasta să se înfigă în capul olmecului.

Jago se uită la ea. Nu a mai văzut pe *nimeni* făcând *aşa ceva!* Se uită la ea cu ochi mari, plini de recunoştinţă.

— Cum de ai…

— Trebuie să plecăm de aici, îl întrerupe Sarah.

Nici ei nu-i vine să creadă că a reuşit. A exersat prinderea săgeţilor de nenumărate ori, tăindu-se la mână, însă n-a reuşit niciodată. Nu până în clipa asta.

Aruncă săgeata şi îl apucă pe Jago de mână:

— Să mergem.

Se răsucesc pe călcâie şi o iau la fugă.

An Liu nu mai scotoceşte prin buzunare după cutia cu pastile. Stă în picioare, cu un aer semeţ, uitându-se la cei rămaşi în luminiş. Are un zâmbet sinistru.

Din pădure ţâşneşte încă o săgeată, care i se înfige în piept. An coboară privirea cu un aer amuzat şi scoate săgeata din vesta antiglonţ ascunsă sub cea de pescar. Apoi, cu un gest degajat, aruncă spre ceilalţi Jucători o sferă mică şi neagră, nu mai mare decât o nucă. Marcus, care e cel mai aproape de el, e luat prin surprindere. Instinctul îl face să întindă mâna ca să prindă bila. Dar, chiar înainte s-o înhaţe, bila explodează.

E o explozie mult mai mare decât sugera dimensiunea bombei. Jucătorii sunt aruncaţi în aer. Sarah nu mai aude nimic şi, câteva clipe, e haos. Întoarce capul şi vede silueta ca de zombi a lui Marcus. Ambele mâini i-au fost smulse de la umăr, iar mandibula dislocată îi atârnă moale de craniu. Faţa şi trunchiul îi sunt pline de sânge, pe partea stângă a capului are pielea zdrenţuită, iar urechea i se mai ţine doar într-o bucată de cartilaj.

Ceva cade răsucindu-se şi aterizează la picioarele fetei. Un deget. Indicând 167°49’25”.

Lui Sarah i se pune un nod în stomac, amintindu-şi de meteorit, de absolvire şi de despărţirea de Christopher.

Îşi aminteşte de Reena, prietena ei cea mai bună.

Şi de fratele ei, Tate.

S-a întâmplat cu doar o săptămână în urmă.

O săptămână.

Ar trebui să fie cu familia ei, să-şi plângă fratele pierdut, stând în sufragerie, mâncând, îmbrăţişându-se şi ţinându-se de mână.

În schimb, este aici.

Singură.

Şi joacă.

Îi aruncă o privire lui Jago.

Poate nu e singură.

Marcus cade în genunchi şi se prăbuşeşte pe burtă. Pentru Marcus Loxias Megalos, Jucătorul minoic al celei de-a 5-a seminţii, Jocul Final a luat sfârşit.

An se răsuceşte pe călcâie şi dispare în pădure, iar în urma lui se aprinde un foc. A aruncat un dispozitiv incendiar. Pădurea începe să

ardă. Deşi focul e la 59 de picioare de ea, Sarah simte că îi pârjoleşte fata.

— Vino! strigă Jago.

Apoi o ajută să se ridice şi ies împleticindu-se din luminiş. Trebuie să ajungă la piramidă, să intre pe uşa aceea, cu toate că nu ştiu unde duce. Însă nu pot risca să rămână în pădurea incendiată, unde se ascund An, Chiyoko, Baitsakhan şi cine mai ştie cine. Ajung la piramidă şi se opresc în faţa uşii.

Suprafaţa ei lucioasă reflectă sclipirile focului şi întunericul pădurii. Sarah întinde mâna şi în cadrul uşii încep să se perinde imagini aurii. Unele sunt uşor de recunoscut: piramidele din Giza, Carahunge{75}, pietrele geometrice de la Pumapunku{76}, ziguratul din Tchogha Zanbil{77}.

În rest, sunt megaliţi şi semne, idoli şi statui, numere şi forme pe care Sarah nu le recunoaşte.

În spatele lor se aude o nouă explozie.

— Cred că ne întreabă unde vrem să mergem, spune Sarah.

Jago aruncă o privire peste umăr:

— Oriunde, numai aici nu.

O ia de mână şi păşesc împreună prin portalul acela ciudat, fără să vadă că în spatele lor e Maccabee Adlai, însângerat, furios şi însetat de răzbunare.

Christopher Vanderkamp

HOTELUL GARDEN, XI'AN, DISTRICTUL DAYAN, CHINA

Christopher se trezeşte tresărind. Nu-i vine să creadă că l-a furat somnul. Se uită la ceas: 3:13 a.m.

Poate că totul s-a sfârşit deja. Poate că Sarah şi ceilalţi au terminat ce aveau de făcut în pagodă şi au plecat în altă parte.

Îşi înhaţă rucsacul în care are paşaportul, banii, cardurile de credit, telefonul mobil, nişte mâncare, o lanternă de cap, o pereche de chiloţi, un ghid de conversaţie chinez-englez şi un briceag cumpărat de la magazinul de suvenire al Marii Pagode. Pune în rucsac şi unul dintre binocluri, apoi iese din camera de hotel. Nu se sinchiseşte de echipamentul de 5.000 de dolari pe care l-a cumpărat cu doar o zi înainte, deşi ştie că nu se va mai întoarce acolo.

Vrea să intre în pagodă. Vrea să afle dacă Sarah mai e acolo. Coboară cele cinci etaje şi iese în noapte. Stâlpii de iluminat împrăştie o strălucire portocalie deasupra oraşului. Pe străzi sunt foarte puţine maşini şi niciun om. Se uită la ceas.

3:18 a.m.

Fuge cât de repede poate – şi e un excelent alergător – cu rucsacul legănându-i-se în spate. Pagoda e iluminată de reflectoare puternice. Speră să nu dea de paznici, dar dacă îi va ieşi vreunul în cale, e pregătit să facă ce trebuie, ştiind în sufletul său că o va face din dragoste. Trebuie să intre în pagodă. S-o găsească pe Sarah. S-o ajute să câştige.

Ajunge la intrare, se uită după paznici, dar nu vede niciunul. E ciudat de pustiu. Orice s-ar fi întâmplat acolo, a fost un eveniment ferit de ochii curioşilor. Înainte să pornească spre uşă, aşteaptă câteva clipe, uitându-se în jur şi în susul pagodei. Zăreşte ceva şi rămâne ţintuit locului, cu gura căscată.

O fată sare de la o fereastră a pagodei, aflată la o înălţime de 200 de picioare. Cade în gol, cu câteva eşarfe colorate fluturând în jurul ei. După câteva clipe îşi desface braţele şi picioarele, iar eşarfele se umflă ca nişte pânze. Cade în continuare cu viteză, dar pare să încetinească.

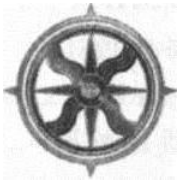
Christopher clatină din cap, nevenindu-i să-şi creadă ochilor.

Fata nu mai cade, nici gând.

Zboară.

Kala Mozami

MAREA PAGODĂ A GÂŞTEI SĂLBATICE, ETAJUL ŞASE, XI'AN, CHINA



Kala se materializează în podul Marii Pagode a Gâştei Sălbatice, rostogolindu-se pe podelele aspre de lemn. A intrat prin uşa piramidei şi a ajuns aici. Abia mai respiră, dar e uşurată ca a scăpat de ceilalţi Jucători.

Deocamdată, vrea să rămână departe de ei.

Deocamdată, vrea să se retragă undeva şi să decodeze şirul aleatoriu de numere arabe şi litere sumeriene pe care kepler 22b i le-a imprimat în minte şi pe care îl simte ca pe o nebunie subită şi copleşitoare.

Se întreabă dacă şi ceilalţi simt indiciile la fel de intens. Speră că da. Pentru că e o experienţă ciudată şi tulburătoare – o dezarmează şi o dezorientează.

Nu vrea să fie singura care se simte aşa, cu un mesaj indescifrabil gravat cu litere de foc în minte. Ar fi un mare dezavantaj pentru ea. Şi nu-i place deloc să se afle într-o poziţie dezavantajoasă. Va face tot ce-i stă în putinţă ca să-şi revină. Cât mai curând. Acum.

Încăperea e aşa cum şi-o aminteşte: veche, mică şi întunecată. Dar în colţ nu mai sunt Jucători stivuiţi ca nişte covoare rulate, şi nici nu se mai aude vocea fantomatică a lui kepler 22b. *Binecuvântaţi fie Annunaki*{78} *pentru asta,* îşi spune în sinea ei. Nu vrea să fie acolo când va sosi un alt Jucător şi, fiindcă nu ştie când se va întâmpla asta, îşi adună forţele şi coboară mica scară secretă care duce la încăperea de la penultimul etaj al pagodei, încăperea ale cărei ferestre dau spre China, spre restul lumii.

Lumea care urmează să se sfârşească.

Lumea plină de oameni care urmează să moară.

Kala rămâne pe loc o clipă, strânge în pumni capetele eşarfelor şi face o mică piruetă, căutând cu privirea o fereastră deschisă. Trebuie să scape din pagodă. Îşi scutură trupul cu putere şi din salopetă i se desprind două plase cu ochiuri mici, una care îi uneşte braţele pe la spate şi alta între picioare. Priveşte în întunericul de afară. Inspiră adânc şi se aruncă pe fereastră.

Sare cu capul înainte. A făcut calculul, ştie de ce distanţă are nevoie. Ştie că sunt doar 200 de picioare până la pământ. E suficient.

Eşarfele fâlfâie o clipă şi se lipesc de plase, transformându-se în două mici aripi de pânză. Kala nu cade, ci pluteşte pe curenţii ascendenţi. Zboară. Preţ de o clipă, o clipă prea scurtă, se simte liberă.

Binecuvântări.

Mesajul gravat în minte a dispărut. Au dispărut şi ceilalţi Jucători. A dispărut şi presiunea.

Dintr-odată.

Zboară.

Dar nu pentru mult timp.

Pentru că se apropie pământul.

Ridică umerii şi capul, împingându-şi bazinul înainte. Kala poartă un costum special. E conceput nu doar pentru zbor, ci şi pentru aterizare. Din cele două plase se desfac câteva paraşute miniaturale, care îi încetinesc coborârea. Apasă un buton de pe inelul de pânză de la degetul mijlociu şi toată partea din faţă a salopetei se umflă cu un şuier puternic. Se loveşte dureros de pământ, dar nu păţeşte nimic. Pernele de aer se dezumflă la fel de repede pe cât s-au umflat şi, ca după toate cele 238 de salturi pe care le-a făcut până acum, se ridică în picioare şi o ia la fugă. Fuge de tot şi fuge spre tot.

Totul e nimic, îşi aminteşte Kala vorbele lui kepler 22b. Ce o fi însemnând asta? Felul în care o spusese fiinţa o făcuse să se simtă mică şi neînsemnată. Era un sentiment care nu-i plăcea. Dar Kala nu se poate gândi mult la asta, pentru că, în timp ce aleargă, codul îi revine în minte ca o supernovă.

Kala e atât de distrasă de cod, încât nici măcar nu-l observă pe tânărul care o urmăreşte.

Fals.{79}

Christopher Vanderkamp

MAREA PAGODĂ A GÂŞTEI SĂLBATICE, PARTER, XI'AN, CHINA

Christopher a rămas pe loc, urmărind-o pe fată cu privirea. Costumul i s-a umflat ca un balon şi, imediat după ce a aterizat, a luat-o la fugă. Pare un semn de bun augur faptul că Jucătoarea zburătoare e chiar fata pe care a văzut-o din camera lui de hotel. Cea cu pielea arămie, eşarfe colorate şi ochi verzi.

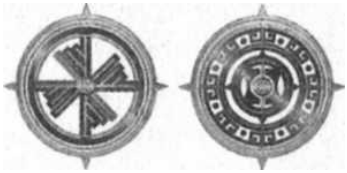
Ia ca pe un semn de bun augur şi faptul că nu l-a observat.

Încearcă să-i prindă din urmă, îşi spune în sinea lui, alergând silenţios în urma Jucătoarei. *Probabil că ceilalţi deja au plecat de la Convocare, iar ea e ultima care părăseşte pagoda. Trebuie să-o urmăresc. E singura legătură cu iubita mea.*

Şi o urmăreşte. Fără să ştie că tânăra după care fuge e, de fapt, prima Jucătoare care părăseşte Convocarea prin Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice. Şi că, dacă ar mai fi aşteptat câteva minute, ar fi putut s-o vadă pe Sarah Alopay, Jucătoarea cahokiană a seminţiei 233.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

MAREA PAGODĂ A GÂŞTEI SĂLBATICE, ETAJUL ŞASE, XI'AN, CHINA



Sarah şi Jago ajung în încăperea din care, cu doar câteva minute înainte, şi-a luat zborul sumeriană. E ora 3:29:54 a.m., iar Kala a sărit în urmă cu exact 10 minute şi 14 secunde. Însă Jago şi Sarah n-au de unde să ştie asta. Iar Sarah habar n-are că iubitul ei e în apropiere. Dacă s-ar gândi la Christopher, şi-ar închipui că e în siguranţă în Omaha, dând o mână de ajutor la curăţarea zonei din jurul liceului. Dar nu se gândeşte la el, pentru că l-a alungat din minte.

Acea parte din viaţa ei s-a sfârşit.

A păşi orbeşte printr-un portal extraterestru a fost o experienţă ciudată. Lui Sarah i s-a părut că a fost o teleportare magică, dar ştie că n-a fost deloc aşa. Probabil la fel au gândit şi primii oameni când au văzut focul. Portalul nu e deloc magic, ci produsul ştiinţei. E o tehnologie foarte avansată, o descoperire pe care oamenii încă n-au făcut-o sau pe care n-o vor face niciodată.

Timp de secole, această superioritate a fost avantajul şi vraja Fiinţelor din Ceruri. Maşinăriile, tehnologia şi capacităţile lor i-au făcut să pară zei în ochii multor popoare străvechi. Sarah ştie că, dacă ar vrea, Ei ar putea face la fel şi cu noi, cei de-acum. Să ne uluiască, să ne intimideze, să ne subjuge. Toţi Jucătorii ştiu că oamenii sunt o simplă distracţie pentru Fiinţele din Ceruri. Deşi au construit reactoare nucleare şi staţii spaţiale, deşi au decodat genomul uman şi au făcut mari progrese în geotehnică{80}, oamenii au rămas pentru ei un biet amuzament, nişte gândaci care se înfurie din nimic, se omoară între ei din te miri ce şi se uită prea mult în oglindă.

Dar nişte gândaci care, din nu se ştie ce motiv, îi interesează pe zei.

— Îl mai ai? întreabă Sarah, simţind că i se învârte capul.

— Da, spune Jago, făcând semn spre rucsacul lui.

E ameţit, îl doare capul şi gâfâie. Unda de şoc a exploziei l-a afectat.

— Te simţi bine?

— Da, mormăie el, îndreptându-se de spate.

— Trebuie să plecăm. Nu suntem în siguranţă aici.

— Nu mai spune.

Jago se întoarce spre uşa care duce la scară şi, chiar în clipa aceea, Maccabee se materializează în spatele lui. Sarah vede cum se

întâmplă: Maccabee pare să iasă dintr-o perdea de cerneală neagră, suspendată în aer.

Nabateanul nu pare să fi fost afectat de explozie sau de teleportare. Se repede la Jago şi îl strânge de gât. Primul lucru la care se gândeşte Sarah e discul. Deşi nu ştie cum şi de ce, e sigură că discul îi va oferi – le va oferi *amândurora* – un mare avantaj în Jocul Final.

Sarah ridică pumnul să-l izbească pe nabatean în ceafă, iar Jago îl loveşte cu călcâiul în fluierul piciorului. Maccabee urlă şi se apleacă de mijloc, îmbrâncindu-l pe Jago la podea, iar Sarah ratează lovitura care ar fi putut să-i crape ţeasta nabateanului.

Jago nu reuşeşte să scape din strânsoarea nabateanului, dar loveşte orbeşte cu degetul mare în spate, sperând că va nimeri urechea lui Maccabee. În cele din urmă, degetul îşi atinge ţinta, iar când şi-l retrage, Jago aude *poc,* ca atunci când scoţi dopul de la o sticlă veche.

Maccabee îi dă drumul şi scoate un urlet. Se ţine de ureche cu o mână, iar pe cealaltă o agită frenetic prin aer. Mai întâi o săgeată în coapsă, iar acum o lovitură murdară de la acest olmec hidos. Maccabee nu e obişnuit cu atâta durere, cu atâta umilinţă. Şi asta îl înfurie.

Înainte ca nabateanul să-şi revină, Sarah se strecoară în spatele lui şi îi dă un picior în coapsă, chiar lângă rană, doborându-l.

Sarah şi Jago au drum liber spre scara care duce la parter, afară din această gură de deversare a Jucătorilor, din acest furnicar de ucigaşi. Sarah se întreabă dacă au timp să-l omoare pe Maccabee şi dacă are vreun sens.

Dar Jago nu are aceleaşi dubii. Ţine cuţitul în mână şi e pregătit să-i taie gâtul lui Maccabee.

— Ai grijă! strigă Sarah, văzând că se materializează şi Aisling Kopp.

Părul roşcat al lui Aisling e răvăşit, iar faţa îi e acoperită cu funingine de la incendiu. După ce An a dat foc pădurii, a fost nevoită să iasă de la adăpostul copacilor şi să pornească spre piramidă. E înspăimântată şi se simte încolţită, aşa că nu pune nicio întrebare, ci pur şi simplu ridică arbaleta şi trage.

Avertizat de Sarah, Jago se aruncă într-o parte, iar săgeata îi trece pe deasupra capului.

În cădere, îşi întoarce cuţitul şi, apucându-l de lama călită, îl azvârle spre Aisling. Dar roşcata dă drumul arbaletei şi îşi împreunează brusc palmele, prinzând cuţitul în aer. Zâmbeşte. E mândră că a reuşit să pareze lovitura – bunicul i-a fost un bun profesor.

Jago şi Sarah se răsucesc pe călcâie şi pornesc spre trepte. Cuţitul lui Jago le zboară pe deasupra capetelor, înfigându-se în perete.

În câteva secunde ajung în încăperea spaţioasă din vârful pagodei. Jago dă să fugă mai departe, dar Sarah face un pas într-o parte şi îl

apucă de braţ. Arată în sus, la grinzi. Între ele şi marginea de jos a acoperişului e un picior distanţă.

Jago încuviinţează. Înţelege. Sar amândoi odată, înhaţă grinzile aspre şi se cocoaţă deasupra lor. Se privesc, ţinându-şi respiraţia şi domolindu-şi bătăile inimii.

Aisling dă buzna în cameră şi fuge spre scara care duce la etajul de jos. Dar, chiar înainte să iasă pe uşă, se opreşte. Simte ceva în aer şi ciuleşte urechea spre spaţiul dintre grinzi şi acoperiş. Se răsuceşte spre ei, şi pentru o clipă Sarah se întreabă ce motiv au să se ascundă. Celta e singură, iar ei sunt doi. Ar putea s-o elimine imediat. Îi aruncă o privire lui Jago, iar de pe scară se aude răcnetul lui Maccabee:

— Vă omor pe toţi, nenorociţilor!

Fără să mai stea pe gânduri, Aisling se răsuceşte pe călcâie şi fuge. Maccabee coboară treptele împleticindu-se şi dă buzna în încăpere, gemând şi mormăind. Nu arată deloc bine: în afară de Marcus, care s-a prăpădit, Maccabee a avut cel mai mult de suferit în timpul Convocării.

Nabateanul păşeşte în mijlocul încăperii şi se uită de jur împrejur, fără să arunce vreo privire deasupra capului. Mintea îi e înceţoşată de răni, de începutul năprasnic al Jocului Final şi de indiciul care i-a fost implantat în creier. Se învârte prin cameră 22 de secunde – doar 12 bătăi de inimă în pieptul lui Sarah – după care se aude materializându-se încă un Jucător în camera de deasupra. Maccabee scuipă pe podea şi coboară pe scări.

Jago şi Sarah aşteaptă alte trei minute. Ultimul Jucător teleportat, oricine ar fi fost el, nu se arată, aşa că olmecul şi cahokiana ating fără zgomot podeaua, se apropie de scară şi coboară.

— Păcat că n-am reuşit să eliminăm nici măcar unul, se plânge Jago pe trepte, frecându-şi vânătăile lăsate pe gât de mâinile lui Maccabee.

— O să avem şi alte ocazii, spune Sarah.

Îi e limpede că fac o echipă bună, dar nu ştie dacă e tocmai înţelept să aibă coechipieri în Jocul Final. Şi totuşi, Jago a reuşit să-i câştige încrederea. A ajutat-o şi, lucru cel mai important, i-a fost loial. Ştie că o place. Se întreabă dacă se poate folosi de asta. Dacă *vrea* să facă asta.

— Data viitoare când îl văd pe nabatean… începe Jago, dar se opreşte.

Coboară etaj după etaj, iar când ajung la parter, se asigură că nu e nimeni afară, ies din Marea Pagodă şi pornesc spre stradă, mergând prin locurile mai întunecate. Sarah habar n-are că, 30 de minute mai înainte, a fost acolo şi băiatul din Omaha pe care încă îl iubeşte.

Şi nici Sarah, nici Jago nu ştiu că An Liu, ciudatul fabricant de bombe, ultimul care s-a teleportat, îi urmăreşte de la o fereastră a Marii Pagode.

Îi urmăreşte şi ţine îndreptat spre ei un obiect metalic lung.
O tijă.
O antenă.
Un microfon.
O chestie *clipeşte* foarte, *clipeşte* dar foarte *clipeşte* vicleană.

Chiyoko Takeda

MAREA PIRAMIDĂ ALBĂ, MUNŢII QIN LIN, CHINA

Chiyoko Takeda se furişează prin pădure. L-a urmărit cu zâmbetul pe buze pe An Liu punând capăt Convocării. I se pare o mişcare nemaipomenită. Cu adevărat extraordinară.

Moartea şi mutilarea sunt foarte eficiente când trebuie să tulburi minţile celorlalţi şi să-ţi ascunzi adevăratele intenţii.

Chiyoko se ţine după olmec şi cahokiană, care au pornit spre piramidă. E în dreapta lor, spre est, urmându-i silenţios. Şi nabateanul a luat-o spre piramidă, dar olmecul şi cahokiană nu l-au văzut.

Chiyoko l-a văzut. A văzut-o şi pe sumeriană dispărând în piramida mistică. A văzut cum s-a topit în portalul de culoarea mercurului.

Marea Piramidă Albă e un monument plin de semnificaţii pentru Chiyoko Takeda, Jucătoarea mută a celei de-a 2-a seminţii – străvechea Mu.

E o onoare şi numai să se uite la ea. E un reper trainic în timp şi spaţiu. Chiyoko ştie că, în vremurile de demult, piramidele erau locuri de ancorare pentru Păstrătorii Jocului – ancore pentru navele şi portalurile lor, pentru sursele lor de energie – şi că într-o bună zi, după ce totul va pieri şi va renaşte, ar putea redeveni ce-au fost. Construcţiile tetraedrice sau rămăşiţele lor din China, Egipt, Sumer, Europa, India şi din cele două Americi. Cele mai multe dintre ele au căzut în ruină sau au dispărut sub mormane de pământ şi vegetaţie. Sau au fost profanate de ignoranta specie umană, care nu merită să supravieţuiască după ce va să vină. Unele – precum această piramidă ancestrală – nici n-au fost descoperite încă. Dar niciuna nu e ca aceasta.

Marea Piramidă Albă n-a fost pângărită de mâinile şi minţile oamenilor. N-a fost tocită de vânt şi ploi, nici roasă de rădăcini şi pământ, nici fisurată de cutremure sau de erupţiile vulcanilor.

E o piramidă specială.

Dacă ar putea, ar rămâne să se uite la ea o săptămână, două, trei. Să-i admire proporţiile. Să-i măsoare laturile. Să găsească semnele de pe ea şi să le descifreze. Dar nu poate face nimic din toate astea.

Jocul a început.

Şi a pornit în urmărire.

Pe fiecare umăr are câte un hojo – o funie cu greutate metalică la

capăt. Folosirea lor a fost o diversiune, la fel ca explozia lui An. Desigur, n-a fost o manevră la fel de eficientă, dar i-a permis să-şi atingă scopul. Cu ajutorul celei de-a doua funii a reuşit să lanseze săgeata minusculă prevăzută cu dispozitiv de urmărire, care s-a înfipt în gâtul lui Jago Tlaloc. Săgeata care i-a bâzâit pe la ureche ca un ţânţar.

Jago Tlaloc, olmecul. E limpede că s-a aliat cu Sarah Alopay, cahokiană. Jucătorii triburilor străvechi ale celor două Americi. Îi urmăreşte apropiindu-se de piramidă. Chiyoko e suficient de aproape cât să le audă vocile, dar nu să le şi distingă vorbele. Maccabee merge şchiopătând la mică distanţă în urma lor. Sarah şi Jago tot nu l-au observat. În spatele nabateanului vine Aisling Kopp. Care va prinde pe care, cine va lupta cu cine, care va muri?

Olmecul o conduce pe cahokiană prin portal şi dispar dintr-odată, ca-ntr-un număr de magie. Chiyoko dă să se apropie, sperând s-o ia înaintea lui Maccabee, dar nabateanul e chiar acolo. Chiyoko ştie un lucru pe care ceilalţi nu-l ştiu – că olmecul are discul. În seminţia Mu, discurile sunt venerate ca nişte simboluri sacre şi misterioase. Chiyoko l-a recunoscut imediat: e un disc Baian-Kara-Ula. Unul dintre cele căzute din cer în timpuri străvechi. Discuri cu informaţii, indicii şi coordonate.

Trebuie să urmărească discul. Dacă un Jucător pune mâna pe disc, se va ţine după el. Va continua să urmărească discul până se va ivi prilejul să-l fure. Ştie că o va conduce la Cheia Pământului.

Şi ştie că e singura care ştie.

Pentru că acesta este indiciul pe care kepler 22b i l-a lăsat în minte. Un mesaj foarte simplu: *Ca reprezentantă a seminţiei Mu, numai tu înţelegi unde duce discul.*

Chiyoko îl vede pe Maccabee apropiindu-se de portal – păşeşte prin el şi dispare. Aisling e la mai puţin de un minut în urma lui. Niciunul dintre ei n-a observat-o pe Chiyoko. Va intra şi ea prin portal după celtă. Chiyoko aşteaptă. Se gândeşte că nu va mai rămâne la Convocare decât un minut. Un singur minut alături de minunata piramidă strălucitoare. Face o plecăciune, îşi exprimă respectul şi admiraţia, rămâne nemişcată o clipă, mulţumindu-i că există.

Un zbârnâit discret şi îndepărtat face ca aerul să-i vibreze pe timpan, smulgând-o din reverie. Se aruncă instinctiv la pământ şi o săgeată spintecă aerul chiar în locul unde cu o clipă înainte se afla inima ei. Se pare că unul dintre ei *a observat-o.*

Băiatul.

Baitsakhan.

Chiyoko estimează că sunt şapte paşi mari de la marginea pădurii până la portal. Nu va risca să fie rănită ca să ajungă acolo. Ştie că trebuie s-o ia din loc, altminteri băiatul o va omorî. Se târăşte pe

pământ şi o nouă săgeată se înfige alături, dar e o lovitură disperată. Băiatul n-o mai vede.

Ajunge la un copac gros şi se ridică, ascunzându-se în spatele lui. Reconstituie în minte traiectoriile săgeţilor şi identifică locul de unde au fost trase, văzându-l pe Baitsakhan ghemuit după nişte tufişuri.

E la 90 de picioare distanţă.

Îl poate nimeri.

Scoate din haină cinci shurikenuri din titan, cu muchiile ascuţite ca briciul, ţinându-le ca pe nişte cărţi de joc între degetele sale agile. Aruncă unul în aer şi îl prinde cu cealaltă mână.

Nu e nerăbdătoare. Pentru ea, crima a fost întotdeauna consecinţa oportunităţii şi a necesităţii. Nu preţuieşte viaţa, dar nici nu i se pare că a omorî pe cineva e un fleac. Suntem oameni şi avem o singură viaţă, care trebuie respectată. A lua viaţa cuiva trebuie să fie întotdeauna o decizie bine cumpănită.

Coboară panta în linişte, îndepărtându-se de piramidă. Deschide ochii cât mai larg, în ciuda flăcărilor aprinse de explozie. Se opreşte lângă un arbore căzut, îşi înfige piciorul stâng în pământ şi aruncă steaua cu muchii ascuţite.

Baitsakhan aproape că e luat prin surprindere.

Aproape.

Se aruncă la pământ în ultima clipă, iar shurikenul îşi ratează ţinta, înfigându-se în trunchiul unui copac.

Chiyoko trage aer în piept.

Rămâne nemişcată.

Aşteaptă.

O zăreşte pe Aisling Kopp trecând prin portal.

Baitsakhan se ridică în picioare, trădându-şi poziţia. Pune o săgeată în arc şi o caută disperat cu privirea.

Prostule.

Chiyoko aruncă o stea, care îl loveşte în umăr, afundându-se cu totul în carne.

Băiatul scoate un ţipăt.

Jucătoarea Mu îşi schimbă poziţia, aşezându-se pe poteca spre portalul din piramidă. Aruncă încă un shuriken, de data asta spre fruntea băiatului, cele şase colţuri ale stelei răsucindu-se în aer precum discul unui gater silenţios. Dar, chiar înainte să-şi atingă ţinta, îşi schimbă brusc direcţia din pricina unei rafale de vânt, ştergând craniul lui Baitsakhan şi retezându-i doar o bucată de scalp.

Băiatul scoate încă un ţipăt, provocând-o la luptă pe Chiyoko, după care trage o săgeată disperată în noapte.

Rafala de vânt se potoleşte. Chiyoko inspiră adânc, apoi se întoarce spre piramidă, face o tumbă în faţă, peste un bolovan mare, iar când e cu capul în jos, aruncă stelele pe care le mai are în mână spre puştiul

enervant cu un singur nume – Baitsakhan, donghul din seminţia 13. Aterizează perfect în picioare şi o ia la fugă spre uşa mistică, fără să vadă dacă şi-a atins ţinta.

Dar nu-i pasă. Băiatul e prea nesăbuit ca să reziste multă vreme în joc. Dacă ea n-a reuşit să-l omoare, sigur îl va omorî altcineva.

Chiyoko se teleportează în camera secretă unde s-au strâns iniţial toţi Jucătorii. Spre deosebire de ceilalţi, nu e deloc dezorientată. Se strecoară până la uşă, apoi coboară tiptil scara veche care duce în camera principală de la ultimul etaj. Chiar când intră, o vede pe Aisling ieşind. Chiyoko aşteaptă o clipă, apoi se lipeşte de perete şi merge pe lângă el ca o stafie. Nu-i vede pe cei doi Jucători ascunşi deasupra bârnelor, şi nici ei n-o văd pe ea.

Şi astfel se face nevăzută.

Hilal ibn Isa al-Salt

SATUL HSU, MUNŢII QIN LIN, CHINA

Hilal ibn Isa al-Salt are mâini frumoase.

Oricâte ziduri a escaladat, oricâte cuţite a aruncat, oricâte macete a mânuit, oricâţi bolovani a cărat, oricâte oase şi-a rupt, oricâte fire electrice ar fi lipit cu cositor, de oricâte ori a stat în mâni, oricâte pagini a răsfoit, oricâte flotări şi tracţiuni a făcut, oricâte arme a curăţat, întotdeauna a avut grijă de mâinile lui frumoase.

Ulei de nucă de cocos.

Tinctură de rozmarin.

Grăsime proaspătă de la un miel de lapte, luată direct de la abator.

O pilă cu mâner de fildeş.

Unghiile lui sunt perfect rotunde, de culoare albă, scoase în evidenţă de pielea neagră şi catifelată. Are cuticule moi, iar bătăturile nu i se văd.

Nu trece prin portalul Marii Piramide Albe, ci alege s-o ia prin pădure. La început merge repede, să nu fie prins din urmă de fum şi foc sau de ceilalţi Jucători. Cu toţii sunt nişte nebuni care n-au vrut să-l asculte, nu i-au acordat nici măcar cinci minute înainte să înceapă să se omoare între ei. Hilal oftează.

După ce lasă piramida mult în urmă, pădurea e liniştită şi tăcută. Îi devine familiară, la fel ca toate pădurile, căci a petrecut mult timp printre arbori. Nu-l întâlneşte pe niciunul dintre jucătorii care au luat-o şi ei prin pădure, iar după 12 ore de mers ajunge la un cătun care nu apare pe harta lui. Câteva colibe de lemne la o răscruce de drumuri de pământ, printre care se văd o vacă şi câteva găini.

Se opreşte în mijlocul răscrucii. Nu iese nimeni din colibe, dar din coşurile improvizate se ridică fum şi se simte miros de mâncare.

În cele din urmă, dintr-o colibă iese o fată, deşi tatăl ei îi cere să rămână înăuntru. Se apropie curioasă de drum. E prima oară când vede un om cu piele neagră. Ochii ei de un albastru-deschis – un dar de la strămoşii ei îndepărtaţi – sunt tulburători.

Ar putea fi o extraterestră.

Fata – are şapte sau opt ani – se opreşte în faţa lui Hilal.

La gât îi atârnă o cruciuliţă de argint cu şnur roşu.

Hilal întinde mâinile spre ea, făcând palmele căuş. Fata se uită în

căuş. Nu vede nimic. Axumitul îşi dă seama că ea îi admiră pielea fină şi că e surprinsă de culoarea mai deschisă a palmelor lui. Fata observă şi mica cicatrice din podul palmei drepte. Face ochii mari şi se ridică pe vârfuri.

Cicatricea are formă de cruce şi e singurul cusur al pielii lui altminteri impecabile.

— Vin în pace, soră, spune el în engleză.

Copila n-a mai auzit niciodată asemenea sunete, dar vocea lui e atât de blândă, încât buzele ei subţiri se arcuiesc într-un zâmbet.

Dar zâmbetul dispare imediat, căci din spatele lui Hilal se aude zgomot de paşi.

Fata dă din mâini ca şi când ar vrea să alunge un spirit malefic şi se retrage câţiva paşi.

Hilal stă nemişcat.

N-are nevoie să se uite în spate ca să ştie ce se apropie.

Închide ochii. Ascultă. E un bărbat. Cu picioarele goale. Încearcă – fără succes – să alerge silenţios. Are mâinile ridicate. În mână ţine un fel de bâtă. Are respiraţia întretăiată şi agitată.

În ultima clipă face un pas spre dreapta şi un topor spintecă aerul la câţiva milimetri de umărul lui. Lama ascuţită se înfige în pământ, iar Hilal întinde mâna calm, îl apucă pe atacator de degetul mare de la mâna dreaptă şi i-l dă pe spate, făcându-l să scape toporul din mână. Axumitul îi răsuceşte degetul într-un arc larg, iar bărbatul e nevoit să-l urmeze.

Hilal se încruntă uşor. Omul acela ar fi trebuit să fie mai precaut. Axumitul pune un genunchi în pământ, fără să-i dea drumul la deget, şi îl trânteşte pe spate, tăindu-i respiraţia.

Atacatorul încearcă să-l lovească cu pumnul stâng, dar Hilal se fereşte şi ridică mâna, arătând încă o dată crucea din palmă acestor creştini alungaţi în inima pădurii.

— Vin în pace, repetă el în engleză. La fel ca fratele nostru Hristos pe vremuri.

Bărbatul se linişteşte o clipă, încruntându-se cu un aer confuz, apoi încearcă din nou să lovească. *Violenţa, întotdeauna violenţa e prima reacţie.* Hilal clatină dezaprobator din cap şi îl loveşte cu pumnul în gât, paralizându-l temporar. Apoi dă drumul degetului, iar bărbatul rămâne întins la pământ ca o păpuşă de cârpă.

Hilal se ridică şi se adresează întregului cătun, de data asta într-o chineză acceptabilă:

— Sunt un călător înfometat din altă lume. Ajutaţi-mă şi vă voi ajuta şi eu când va sosi timpul.

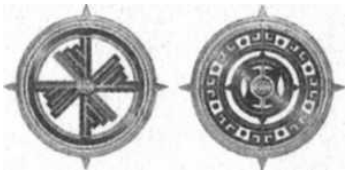
Se întredeschide o uşă.

— Şi credeţi-mă, surori şi fraţi creştini, timpul acela va sosi.

12.0316, 39.0411{81}

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

TAXIUL 345027, ÎNMATRICULAT DE FENG TIAN,
ÎN TRECERE PE LÂNGĂ VECHIUL ZID DE APĂRARE DIN XI'AN, CHINA



Este ora 11:16 a.m., a doua zi. Sarah şi Jago nu au dormit deloc. N-au văzut niciun alt Jucător de când au ieşit din Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice. La micul dejun au mâncat pe fugă orez, ceai şi portocale. S-au ţinut departe de pagodă, de craterul meteoritului şi de centrul vechi, împrejmuit cu ziduri. În cele din urmă au găsit un taxi, au urcat în el şi au spus: „Hotel". Şoferul merge spre sud de mai bine de o oră, încercând să-i convingă să coboare, dar ei îi tot dau bani, cerându-i să nu se oprească, să-i ducă tot mai departe de oraş. Vor un hotel mic şi retras, dar încă n-au găsit unul. Aşa că taximetristul merge înainte.

Jago bagă mâna în rucsac şi scoate discul pentru prima oară de la Convocare. Îl ridică în dreptul ochilor, răsucindu-l în lumina dimineţii care se strecoară pe geam. Îl examinează cu atenţie, încercând să-şi dea seama la ce ar folosi. Şoferul vede discul în retrovizor şi începe să vorbească despre ciudatul obiect.

Jago şi Sarah nu înţeleg nimic din ce spune.

Taximetristul e un om ciudat. Ştie că ei nu înţeleg chineza, dar continuă să turuie. Ia mâinile de pe volan, gesticulând frenetic, iar taxiul şerpuieşte pe şosea. Sarah e sătulă de povestea asta, de şofer, de gălăgie, de mers cu maşina. Întoarce capul şi se uită pe geam. Încetul cu încetul, suburbiile au cedat locul peisajului de ţară. Are nevoie să-şi limpezească mintea.

Cahokiana încearcă să-şi imagineze ceva plăcut, un loc îndepărtat, dar sfârşeşte prin a se gândi la Christopher. Îşi aminteşte noaptea dinainte de absolvire, dinainte ca meteoritul să distrugă liceul şi să-l omoare pe fratele ei. Christopher a luat-o cu maşina de acasă şi a dus-o într-un loc liniştit de pe malul fluviului Missouri, unde pregătise dinainte un picnic. Dar nu prea s-au atins de mâncare, mai mult au stat sub pătură, sărutându-se şi ţinându-se de mână, îmbrăţişându-se şi şoptindu-şi vorbe tandre. A fost o noapte minunată, una dintre cele mai frumoase din viaţa ei. Cu toate că şi-a propus să uite de Christopher, cel puţin până se va sfârşi Jocul Final, el e prima persoană la care se gândeşte când are nevoie de mângâiere.

Cu toate că ar vrea să păstreze în minte imaginea lui, indiciul pe

care i l-a gravat kepler 22b în creier se suprapune peste toate gândurile ei. E un şir lung şi haotic de numere. Oricare ar fi lucrul la care se gândeşte, oricât de mult ar încerca să alunge indiciul, oricât de fericită ar fi amintirea şi oricât de plăcută ar fi închipuirea, numerele îi stăruie în minte:

498753987.24203433333503405748314984.57439875234872039849999321

Sarah este o excelentă spărgătoare de coduri, dar acesta i se pare că nu are nicio noimă. Nu identifică niciun tipar, nu găseşte niciun indiciu, nu intuieşte acel ritm care se regăseşte în orice cod. Mintea îi e complet absorbită de şirul de numere care alungă imaginea lui Christopher. Sarah e copleşită de o tristeţe profundă.

— Te simţi bine? întreabă Jago.

— Nu ştiu, răspunde Sarah, surprinsă de cât de uşor îi este să fie sinceră cu Jago.

— Pari tristă.

— Se vede?

— Da, ezită Jago. Vrei să vorbeşti despre asta?

Sarah zâmbeşte, uşor stânjenită de ideea de a avea o discuţie intimă cu acest băiat, pe care abia l-a cunoscut. Şi care în plus e un Jucător. Probabil ar trebui să se gândească cum să-l omoare, nu dacă poate avea încredere în el. Nu vrea să-i povestească despre Christopher, aşa că îi spune doar o parte de adevăr.

— Mă gândesc într-una la indiciul meu. E ca o melodie urâtă pe care nu mi-o pot scoate din cap.

— Ah, spune Jago, pe un ton înţelegător. La fel mă simt şi eu. Nu-mi pot alunga indiciul din minte.

— Al meu e un şir ciudat de cifre.

— Al meu e o imagine, un fel de luptător asiatic de demult.

— E mai bine decât să vezi numere, spune Sarah.

Jago plescăie din limbă cu un aer necăjit:

— Te-ai uitat vreodată la acelaşi lucru timp de douăsprezece ore la rând? E ca şi când ai merge la muzeu şi ai rămâne blocat în faţă unui exponat al naibii de plicticos.

Sarah zâmbeşte din nou. Poate că ajutându-l pe Jago va reuşi să uite pentru o vreme de indiciul ei:

— Hai să-ţi dau o mână de ajutor. Descrie-mi imaginea.

— E ca o fotografie, văd fiecare detaliu. Într-o mână are o suliţă, iar în cealaltă ţine…

Jago aruncă o privire spre rucsacul de la picioare.

— Discul? întreabă ea.

— Da.

— Poate tocmai de-aia l-ai găsit tu.

— Nu cred. Pur şi simplu am fost mai norocos decât ceilalţi.

— Ce crezi ca e discul ăla?

— Habar n-am, dar e important. Iar muta ştia asta. De-aia a şi încercat să pună mâna pe el.

Sarah aprobă şi îşi ia privirea de la Jago. *Christopher avea dreptate,* se gândeşte în sinea ei, apoi spune cu glas tare:

— Povestea asta e o nebunie.

Jago priveşte în gol. Nu se aud decât zgomotele maşinii.

— N-ai vrut să iei parte la Jocul Final, nu-i aşa? o întreabă el în cele din urmă.

Nu poate să-i spună adevărul. Nu poate să-i povestească despre Tate. Nu poate să-i spună că s-a antrenat mai puţin de patru ani. Nu poate.

— Pur şi simplu n-am crezut că o să se întâmple vreodată, spune Sarah.

— Sincer, nici eu, răspunde Jago, atingându-şi cicatricea de pe faţă. Unde mai pui că mai aveam puţin şi deveneam neeligibil.

— Mda. Eu mai aveam de aşteptat vreo doi ani.

— *Dios mío!* {83}

— Au trecut mii de ani fără Jocul Final. De ce tocmai acum? Ai idee?

Jago oftează:

— Nu, nu chiar. Mama zice că suntem prea mulţi oameni. Ca şi când rasa omenească ar fi o calamitate… Dar ştii ceva, nu contează de ce. Doar l-ai auzit pe ciudatul ăla de kepler. A zis că Jocul Final e cât se poate de real şi că nu avem de ales. Tot ce contează e că se întâmplă. Şi trebuie să Jucăm.

— Dar *de ce?* insistă Sarah.

— De ce avea fiinţa aia şapte degete? ripostează Jago. Te-ai antrenat mult timp şi ţi s-a tot povestit despre Jocul Final şi despre Creatori, despre seminţii şi despre adevărata istorie a lumii, nu-i aşa?

— Bineînţeles, ştiu toate astea. Şi îţi închipui că m-am antrenat intens. *De fapt, a trebuit să mă antrenez mai intens decât îţi închipui,* îşi spune în sinea ei. *Ca să recuperez timpul pierdut.* Dar am fost şi o fată normală. Noaptea trecută, când i-am văzut pe ceilalţi pentru prima oară… nu ştiu… m-am gândit că poate sunt singura *normală* dintre voi. Tu, Chiyoko, Baitsakhan, An… voi aţi fost crescuţi pentru porcăria asta. Eu…

Clatină din cap şi se opreşte.

— Acum câteva zile ai sărit dintr-un tren în mişcare şi mi-ai pus umărul la loc. Noaptea trecută mi-ai salvat viaţa *prinzând o săgeată cu mâna.* Nu te amăgi, şi tu ai fost crescută pentru asta. Apoi adaugă zâmbind: Şi sunt mai *normal* decât par. Înainte să înceapă Jocul, obişnuiam să duc turistele americane drăguţe la plajă şi să le fac turul

oraşului.

Jago stă pe gânduri câteva clipe:

— Serios, nu eşti singura care a avut o viaţă normală până acum!

Sarah ştie că are dreptate, dar tot i se pare ireal. Pentru prima oară, conştientizează prăpastia din viaţa ei. De o parte, Sarah Alopay, cea mai frumoasă şi mai silitoare fată din liceu. De cealaltă parte, o fată dură, antrenată să ucidă, să decodeze şi să înşele. Înainte putea să împace aceste două jumătăţi, pentru că Jocul Final era doar o glumă proastă, care îi mânca verile şi weekendurile. Dar acum nu mai e o glumă.

O clipă îi apare în minte imaginea lui Christopher: e îmbrăcat cu un maiou transpirat şi aleargă pe terenul de fotbal, apropiindu-se de ea. Dar codul îi ia locul imediat.

— Eram fericită, spune ea cu nostalgie. Aveam tot ce-mi doream. Credeam că sunt normală, Feo. Credeam că sunt ca toată lumea.

— Dacă vrei să ai şanse să câştigi, ar fi bine să nu mai gândeşti aşa.

— Nu vreau doar să am şanse, vreau să câştig. Nu am altă opţiune *decât* să câştig.

— Atunci vechea Sarah Alopay a murit.

Sarah încuviinţează, iar taxiul încetineşte şi virează pe un drum de pământ. Merg vreun sfert de milă, intră pe o poartă de fier şi înaintează pe o alee mărginită de lămâi înfloriţi. Aleea se înfundă, iar şoferul opreşte şi le face semn cu mâna spre o pensiune. E o clădire cu etaj, construită din beton, cu multe ghivece de flori şi acoperiş de ţiglă roşie, pe care se plimbă un cocoş. Zăbrelele de la ferestre sunt vopsite în galben.

Nu se vede nicio altă clădire în jur. Pe acoperiş sunt montate câteva antene parabolice, ceea ce înseamnă că pensiunea are şi internet. În spatele casei e un câmp necultivat, iar dincolo de el se înalţă nişte dealuri.

— Excelent! îi spune Jago şoferului, apoi îi dă un pumn de yuani şi deschide portiera. Ţi se pare în regulă? o întreabă el pe Sarah.

Cahokiana se uită cu atenţie la pensiune. Pregătirea ei preia controlul, alungându-i neliniştea. Un loc îndepărtat, izolat şi sigur, numai bun pentru următoarea rundă din Jocul Final.

— Da, răspunde Sarah.

Coboară din taxi şi inspiră adânc. Jago are dreptate. A sosit timpul să renunţe la părţile ei normale. Să o lase în urmă pe Sarah cea frumoasă, care a fost desemnată să ţină discursul de absolvire.

Uitându-se la Jago, care merge înaintea ei, îşi dă seama că trebuie să lase în urmă şi partea care îl iubeşte pe Christopher.

Chiyoko Takeda

TAXIUL 345027{84}, ÎNMATRICULAT DE FENG TIAN, DISTRICTUL CHANG'AN, XI'AN, CHINA

Feng Tian clatină din cap, trece în viteza întâi şi demarează. Se bucură că a scăpat de străinii ciudaţi şi posaci. N-a înţeles nimic din ce spuneau, dar nu contează; a avut în maşină suficiente cupluri de străini mohorâţi cât să recunoască semnele unei certe între îndrăgostiţi. Copii caraghioşi. Măcar i-au dat un bacşiş gras.

Pune un CD cu muzică pop şi îşi aprinde o ţigară, hurducându-se pe drumul de pământ. Se întoarce pe şoseaua asfaltată, trecând pe lângă o motocicletă roşie care nu era acolo înainte. Dar nu-i dă nicio importanţă.

Puţin mai încolo, descoperă surprins o tânără japoneză în pantaloni scurţi de blugi, pe marginea drumului. E machiată şi are o perucă albastru electric, iar pe umăr îi atârnă o poşetă mare şi elegantă. Îi face semn cu mâna, în maniera japonezilor – cu degetele îndreptate în jos, mişcând încheietura în faţă şi în spate. Şoferului i se pare că gestul înseamnă mai degrabă: „pleacă".

Trage pe dreapta.

Nu mai e nimeni în jur.

De o parte a şoselei e un lan de grâu, de cealaltă, un crâng de bambus.

De unde o fi apărut japoneza?

Fata se apleacă în dreptul geamului şi îi întinde un bilet. Taximetristul opreşte muzica. Japoneza are un zâmbet plăcut, buze lucioase şi bujori în obraji. Pe bilet e scris de mână într-o chineză perfectă: „Scuzaţi-mă, sunt mută. Vreţi să mă duceţi înapoi la Xi'an?"

Ce noroc! Are client şi la întoarcere? Şoferul încuviinţează şi îi face semn spre bancheta din spate, dar fata îl ia prin surprindere, deschizând portiera din faţă şi sărind pe scaunul din dreapta. Arată ca o elevă zburdalnică. Gândurile taximetristului nu sunt întru totul inocente. Japoneza închide uşa, îi face semn să pornească şi îi ia pachetul de ţigări de pe bord.

Ce fată îndrăzneaţă.

E chiar mai ciudată decât ceilalţi doi clienţi.

Dar măcar e mai veselă.

Poate că drumul de întoarcere n-o să fie la fel de plicticos.

Feng Tian trece în viteza întâi şi demarează. Fata se întoarce spre el şi arată ţigara cu degetul. Vrea foc. Şoferul îşi scoate bricheta Zippo, o desface şi îi învârte rotiţa. Îşi împarte atenţia între drum şi capătul ţigării.

Aşa că nu vede Taser-ul{85} special modificat pe care ea i-l lipeşte de gât, eliberând un curent ucigător de 40.000 de volţi.

Chiyoko apucă volanul şi trage frâna de mână. Apasă Taser-ul cu putere, urmărind spasmele taximetristului timp de 11 secunde. Apoi ia mâna de pe trăgaci. Îi verifică pulsul. Inima i-a stat în loc.

Se apleacă peste şofer şi îi dă scaunul pe spate. Îi ia ochelarii de soare şi îi pune pe bord, apoi îi smulge bricheta dintre degetele electrocutate. Sare pe bancheta din spate şi trage de o clapetă care coboară speteaza, dând la iveală portbagajul. Trage cadavrul – e incredibil de puternică pentru statura ei, aşa că se descurcă fără probleme – şi îl împinge în portbagaj, ridicând speteaza la loc. Sare pe scaunul din faţă, îşi dă jos peruca şi o aruncă la picioare, apoi scoate din poşetă o cămaşă cu guler, o altă perucă şi un pachet de şerveţele umede. Îşi pune peruca şi cămaşa, de data asta seamănă cu un bărbat. Se aranjează în oglindă, scoate un şerveţel din pachet şi se demachiază. Apoi ia o pungă cu fermoar, o deschide şi scoate din ea o mustaţă falsă, pe care şi-o lipeşte cu grijă.

Toate astea în mai puţin de două minute.

Trece în viteza întâi şi demarează. Verifică oglinzile. Nu e nimeni în jur. N-a văzut-o nimeni. Nu sunt martori, deci nu trebuie să mai omoare pe nimeni. Îşi pune ochelarii taximetristului, ia o altă ţigară din pachet, aprinde bricheta şi trage în piept. E abia a patra ţigară din viaţa ei, dar e bună, încântătoare. O ajută să se relaxeze, să se împace cu crima pe care tocmai a comis-o. Şoferul a trebuit să moară pentru că văzuse discul. Chiyoko spune o rugăciune în gând pentru el, explicându-i că nu-şi poate asuma niciun risc. Chiar dacă ar fi fost cel mai ignorant taximetrist din lume, tot nu şi-ar fi putut asuma niciun risc.

În afară de Jago şi Sarah, doar ea trebuie să ştie de disc.

Regele Codului{86}

Shari Chopra

AUTOBUZ CLASA A III-A, ÎN APROPIERE DE CHENGDU, PROVINCIA SICHUAN, CHINA

Shari Chopra are o nouă problemă. O problemă neprevăzută.

29, 9, 8, 2, 4.

Nu-şi poate domoli mintea.

29, 9, 8, 2, 4.

Toată viaţa a fost liniştită pe dinăuntru, dar acum ceva s-a schimbat. Ceva s-a întâmplat după Convocare, după ce a primit indiciul. Ceva a început să sape şi să sfredelească înăuntrul ei, vrând parcă să iasă.

Numerele.

29, 9, 8, 2, 4.

Care i se perindă neîncetat prin minte.

Încearcă să îndepărteze toate aşteptările, să se refugieze în respiraţie, să vadă cu ochii închişi.

Nimic nu o ajută.

29, 9, 8, 2, 4.

Ce or fi însemnând?

Ce or fi vrând?

29, 9, 8, 2, 4.

Ce-şi doreşte Shari acum e un ceai într-o ceaşcă de lut ars, de la o tarabă de pe stradă. Ar vrea să soarbă băutura caldă şi parfumată, să spargă ceaşca de pământ şi să vadă cioburile cărămizii. Ar vrea să-l audă pe vânzător strigând în urma ei. Ar vrea să mănânce la prânz *dum aloo* şi *dalchini pulao*{87}*?* Şi ar vrea o porţie de piure de cocos preparat de tatăl ei. Vrea acasă. Vrea să-şi vadă iubitul – iubirea vieţii ei. Vrea să-l vadă, să-l atingă. Dar numerele din mintea ei au întâietate. Îi acaparează mintea şi dau tot restul la o parte.

29, 9, 8, 2, 4.

Shari e într-un autobuz de clasa a III-a care se apropie de Chengdu, capitala provinciei Sichuan. A urcat în autobuz pentru că o urmăreşte pe Alice Ulapala. A văzut-o pe Jucătoarea koori în pădure şi s-a ţinut după ea până în Xi'an. Au trecut mai puţin de 30 de ore de la Convocare. Alice n-a văzut-o pe Shari sau cel puţin nu i-a dat de înţeles că ar fi văzut-o. Jucătoarea koori stă pe un loc din faţă. Shari s-

a strecurat pe lângă ea şi s-a aşezat la mijlocul autobuzului plin de lume.

Şi mintea ei e plină.

Prea plină.

Dă pe afară.

Cum de s-a întâmplat una ca asta? Shari întotdeauna a avut un control riguros asupra minţii ei. În timp ce alţi Jucători s-au concentrat asupra abilităţilor fizice, Shari şi-a ascuţit mintea ca un brici cu ajutorul meditaţiei. Memoria îi e aproape perfectă. Mintea ei absoarbe detalii cu setea cuiva care bea apă în deşert. Poate că tocmai această deschidere îi pricinuieşte atâta suferinţă – poate că a fost *prea receptivă* la indiciu.

29, 9, 8, 2, 4.

O pasageră din spatele ei începe să plângă. Spune că o doare stomacul. Autobuzul nu are aer condiţionat şi înăuntru e din ce în ce mai cald, iar printre scaune se împrăştie şi fierbinţeala motorului mormăitor şi pufnitor, care pute a ulei, benzină şi foc.

Oare să le aşeze în ordine inversă? *4, 2, 8, 9, 29.* O fi doar o secvenţă dintr-un şir? *4, 2, 8, 9, 29.* Ce urmează după ele? O fi un singur număr? O formulă? 2 la puterea a doua e 4, la puterea a treia e 8, plus unu fac 9, iar dacă îi pui 2 în faţă obţii 29. Şi apoi?

Ce?

Ce? Ce? Ce?

Shari transpiră. Din cauza căldurii şi a presiunii care creşte în mintea ei.

Vrea să-l vadă. A vrut să-l vadă imediat ce a început Convocarea şi imediat după ce s-a încheiat.

Şi acum ar vrea să-l vadă.

Ar vrea să-l vadă pe Jamal. Prietenul ei cel mai bun. *Jaanu*{88}.

Ceilalţi Jucători nu trebuie să afle despre el.

Despre *ei.*

Despre soţul şi fiica ei cea mică, pe care o cheamă Alice, la fel ca pe Jucătoarea koori pe care o urmăreşte. A considerat un semn bun că au acelaşi nume.

Shari are doar 17 ani, dar deja e o femeie. E soţie şi mamă. Dar asta trebuie să rămână un secret. *Ei* trebuie să rămână un secret. Altminteri, o vor compromite. O vor compromite pentru că îi iubeşte. Ei trebuie să trăiască. Trebuie.

Ceilalţi nu trebuie să ştie de ei.

Femeia din spate plânge în continuare, căci durerile par să se înteţească, iar câţiva pasageri strigă la ea. Shari încearcă să ignore toate astea, să se concentreze doar la numere.

29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4.

Dar femeia nu se opreşte. Ţipă mai tare şi loveşte cu pumnul în

geam, gata să-l spargă. Se întoarce şi vede o mulţime de oameni gesticulând frenetic. Pare că au început să se îngrijoreze. În schimb, şoferul îşi vede impasibil de drum. Shari zăreşte o mână ridicându-se din spatele unui scaun. Un bărbat întreabă dacă e vreun medic în autobuz.

Dar doctorii nu circulă cu autobuze de clasa a III-a.

Bărbatul pune o nouă întrebare, iar Shari înţelege un cuvânt: *moaşă.* E vreo moaşă la bord?

Shari nu e moaşă, dar e mamă şi are 13 surioare şi şapte fraţi, zeci de veri şi 29 (iarăşi acest număr) de nepoţi şi nepoate. Tatăl ei a avut cinci soţii. Aşa e în seminţia ei. Are un neam mare şi încâlcit, cu multe guri de hrănit, dar slavă Domnului că sunt înstăriţi.

În autobuzul acela este o nouă gură care se străduieşte să iasă la lumină, să respire, să mănânce şi să plângă.

Calmă.

Fii calmă.

În pântecele femeii e o gură care vrea să trăiască.

Shari se uită la Alice. Îi vede claia de păr ridicându-se deasupra spetezei. Jucătoarea koori pare că doarme. Shari e uimită că cineva poate dormi pe o asemenea căldură, într-un autobuz care merge hurducându-se, având la bord o femeie în chinurile facerii. Poate că mintea lui Alice nu e atât de agitată. Shari şi-ar dori să poată dormi şi ea.

Oricum, Alice n-are unde să plece – nici măcar nu-şi dă seama ce se întâmplă în jur.

Aşa că Shari va da o mână de ajutor.

Se ridică în picioare şi porneşte spre femeie, traversând culoarul aglomerat. Scoate din borsetă o sticluţă cu dezinfectant pentru mâni şi îşi curăţă bine mâinile.

— Scuzaţi-mă, spune ea într-o mandarină aproximativă, punând sticluţa înapoi în borsetă.

Mirosul dezinfectantului are un surprinzător efect revigorant. Câţiva pasageri se uită la ea şi clatină din cap. Nu e ce se aşteptau.

— Ştiu că sunt tânără şi străină, dar pot s-o ajut, spune ea. Am şi eu un copil şi am asistat la douăzeci şi una de naşteri. Vă rog, daţi-mi voie să mă uit.

Oamenii din jurul gravidei se dau la o parte. Nu e o femeie, ci o fată. Are vreo 13 ani.

Cât avea şi Shari când a adus-o pe lume pe micuţa Alice. Doar că ea nu a născut într-un autobuz sufocant. Era o zi frumoasă, iar Jamal era lângă ea şi o ţinea de mână. Şi-ar dori să-i fie alături şi acum.

Deja se vede capul copilului. Încă un pic şi iese cu totul. Ba chiar ar fi ieşit până acum, dacă n-ar fi fost ceva în neregulă.

— Pot să te ajut? o întreabă Shari pe fată.

Fata e speriată. Pe nas şi pe obraji i s-au spart nişte vase de sânge. E de acord.

Câtă durere.

Câte lacrimi şi câtă sudoare. Câtă frică.

Shari devine dintr-odată calmă. Preţ de câteva clipe, uită şi de Jucătoarea koori, şi de Jocul Final. Iar şirul sâcâitor de cifre îi dispare din minte.

— Pe mine mă cheamă Shari.

— Lin.

— Respiră, Lin. O să pun palmele pe burta ta. După ce expiri, o să te palpez. Să nu împingi. Înţelegi ce spun? Mandarina mea nu e tocmai bună.

— Înţeleg. N-o să împing. Vrei să mă palpezi.

— Exact. Iar acum, unu, doi, trei, inspiră adânc.

Lin îşi umple plămânii cu aer şi umflă obrajii.

Shari atinge pielea fetei. E caldă şi umedă. Îi palpează abdomenul. Simte braţul copilului. E blocat. Cordonul ombilical s-a înfăşurat în jurul lui. Dacă e scurt, copilul va muri, poate şi mama. Dacă e suficient de lung, mai sunt speranţe.

Un bărbat aduce câteva sticle cu apă dintr-o cutie de lângă şofer.

Shari se uită la el.

E speriat.

Nu e un bărbat.

Ci un băiat de 14, poate 15 ani.

Tatăl.

Shari îl ia de mână:

— Nu-ţi face griji.

Băiatul încuviinţează scurt şi nervos, fără ca măcar s-o privească. Are privirea aţintită asupra lui Lin. Iar Lin se uită la Shari.

Shari îi cere băiatului să-i toarne apă pe mâni, ca să îndepărteze alcoolul, apoi se uită în ochii lui Lin:

— Cordonul ombilical s-a înfăşurat în jurul braţului. Trebuie să încerc să-l eliberez.

Lin aprobă, cu o expresie înspăimântată.

Shari se uită la chipurile strânse în jur. Deasupra chinezilor scunzi apare ca o fantomă trupul masiv al lui Alice Ulapala. O clipă, cele două Jucătoare se fixează cu privirea.

— Ce se întâmplă? întreabă Alice, dar vocea ei e calmă, ba chiar prietenoasă.

Shari e uluită.

— O ajut pe fata asta, răspunde ea în engleză.

Ceilalţi pasageri se uită la Alice de parcă ar fi un gigant din altă lume. Şi, într-un sens, chiar este.

— Trebuie să oprim autobuzul, spune Alice.

Shari ezită. Dacă opresc autobuzul, lui Alice îi va fi mai uşor să se facă nevăzută. Dacă nu-l opresc, fata şi copilul ei ar putea muri.

— Da, spune Shari pe un ton hotărât. Te rog, Alice, spune-i şoferului să oprească.

— Bine, colega.

Alice se întoarce şi pleacă. Shari nu-şi dă seama ce se întâmplă cu ea. O copleşeşte un sentiment năvalnic, dar nu-l alungă, pentru că i se pare binevenit. Deşi ştie că n-ar trebui să vorbească despre familia ei, instinctele îi spun altceva, aşa că strigă în urmă Jucătoarei koori:

— Şi pe fiica mea o cheamă Alice!

Alice Ulapala rămâne pe loc. Aruncă o privire peste umăr. Shari vede semnul din naştere în formă de semilună care îi brăzdează pielea întunecată. Pare că Alice încearcă să-şi dea seama dacă să o creadă sau nu. Dacă să aibă încredere în Shari.

— Serios?

— Da, răspunde Shari cu disperare. Nu ştiu de ce ţi-am spus asta.

— Nu-i nimic. Copiii sunt nişte îngeri. Sper să-ţi vezi fetiţa în curând. Chiar sper.

— Mulţumesc.

— Cu plăcere, colega.

Alice porneşte din nou pe culoar, iar ţăranii se dau în lături la fel ca Marea Roşie din calea lui Moise.

Shari o vede pe Alice stând de vorbă cu şoferul şi după vreun minut autobuzul se opreşte. Unii pasageri aşteaptă cu sufletul la gură, sperând că Lin o să nască fără probleme, iar alţii sunt enervaţi din cauza întârzierii.

Shari o priveşte în ochi pe Lin. Uită de Alice, de Convocare şi de Jocul Final, uită chiar şi de Jamal şi fiica ei. Se gândeşte doar la ce are de făcut acum. Mintea ei e limpede şi concentrată.

— O să te doară, îi spune lui Lin în mandarină. Dar o să se termine curând.

Într-un fel sau altul, totul o să se termine curând, îşi spune Shari în sinea ei.

— Respiră!

Fata inspiră. Shari întinde mâna şi îşi introduce palma pe lângă capul copilului. Îi simte inima bătând cu putere. E un copil puternic. Lin ţipă. Temându-se pentru ea, tatăl dă să pună mâna pe Shari, dar e oprit de un bărbat între două vârste, cu ochelari rotunzi şi o pălărie ponosită de pânză. Două femei duc mâna la gură, iar fata ţipă şi mai tare.

Shari găseşte cordonul ombilical şi reuşeşte să-şi vâre un deget între el şi braţ, apoi încă unul. Copilul îşi arcuieşte spatele şi îşi împinge faţa în încheietura lui Shari, care acum simte ambele pulsuri, al mamei şi al copilului, contopindu-se. Shari încearcă să desfacă uşor

cordonul. Lin gâfâie şi picioarele încep să-i tremure.

— Încă puţin!

O maşină trece claxonând pe lângă autobuz. Cineva scoate capul din ea şi strigă. Shari aruncă o privire pe geam. De cealaltă parte a străzii e Alice Ulapala. O priveşte pe Shari. Duce mâna la frunte şi o salută respectuos, în poziţie de drepţi, apoi urcă în maşina care a oprit. Shari ştie că ar trebui să se ducă după ea. Că ar trebui să Joace.

Dar nu poate.

Mişcă un deget şi cordonul alunecă un centimetru. Pulsul mamei şi al copilului par să se ia la întrecere. Pulsul lui Shari se alătură competiţiei, galopând ca un cal pursânge.

Alice a plecat.

Shari încă e aici.

Şi va rămâne aici.

Cordonul se strânge, prinzând arătătorul lui Shari, care e nevoită să coboare umărul. Lin se încordează, respirând sacadat, iar muşchii bazinului i se contractă puternic.

— Respiră!

Pulsul copilului încetineşte. Tot mai mult.

— Respiră! Respiră!

Lin încearcă să tragă aer în piept, dar durerea e insuportabilă.

Shari se apleacă mai mult şi agaţă cordonul cu vârful degetului, împingându-şi falanga în pelvisul fetei.

Lin mai are un pic şi leşină.

— Turnaţi-i apă pe faţă!

O femeie o stropeşte cu apă şi Lin îşi revine. E sleită de puteri, abia se mai poate mişca.

Shari e calmă. I se pare ciudat. Are o viaţă, chiar două vieţi, în mâini. La propriu. S-a făcut linişte înăuntrul ei.

Joc, îşi dă ea seama.

Este enigma vieţii, a spus kepler 22b despre Jocul Final. *Enigma vieţii. 29. 9. 8. 2. 4.*

O să le descifreze până la urmă.

E o Jucătoare şi Joacă.

Copilul îşi împinge capul în încheietura ei, iar Shari răsuceşte mâna şi reuşeşte în cele din urmă să desfacă braţul din cordon. Retrage uşor degetul şi scoate mâna cu grijă, simţind cum creşte pulsul copilului.

— Gata.

Bărbatul cu ochelari şi cu pălărie de pânză îi zâmbeşte şi îi toarnă apă pe mâini. Sângele şi fluidul amniotic de pe mâinile lui Shari se preling pe podeaua autobuzului.

— Lin, mă auzi?

Fata încuviinţează uşor.

— Copilul mai are un pic şi iese, continuă Shari. După

următoarea… Dar nu ştie cuvântul mandarin pentru „contracţie”, aşa că e nevoită să mimeze, îndoindu-şi braţele şi abdomenul şi făcând o grimasă. Lin înţelege.

— După aceea, inspiri şi împingi, inspiri şi împingi, inspiri şi împingi.

— Bine, spune fata, care încă e speriată.

Aşteaptă o clipă, apoi Shari îi întinde mâna, iar Lin i-o strânge, încercând să zâmbească. Tatăl copilului o ia de cealaltă mână.

Contracţia se produce.

— Hai! strigă Shari, dându-i drumul la mână şi pregătindu-se să prindă copilul. Hai, hai!

Lin face ce i s-a spus, o dată, de două ori, de trei ori, iar în cele din urmă copilul iese şi izbucneşte în plâns.

— Băiat! Băiat! Băiat! strigă cei din jur.

Vestea se împrăştie în tot autobuzul. Şoferul porneşte motorul, dar o bătrână îl loveşte cu un ziar făcut sul, aşa că îl opreşte imediat.

Shari ţine copilul în braţe, iar Lin plânge – sunt lacrimi de speranţă, de bucurie, de durere. Dă bebeluşul tatălui, care are un aer radios. Cineva îi întinde un batic să-l înfeşe, iar Shari scoate din borsetă un briceag cu care taie cordonul ombilical.

Lumea se înghesuie în jurul tinerilor părinţi. Shari se dă în spate. Inima încă îi bate cu putere.

Există mai multe moduri de a Juca Jocul Final.

Zâmbeşte.

Se întoarce la locul ei, lumea dându-se la o parte. E o eroină. Se aşază şi îi mulţumeşte în gând Jucătoarei koori pentru că a fost şi ea în autobuz. Prezenţa ei a ajutat-o. După ce i se împrăştie adrenalina din sânge, Shari îşi dă seama că numerele care o tot chinuiau, care nu-i dădeau pace, au dispărut ca prin farmec.

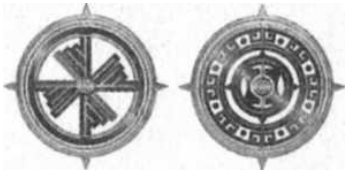
În locul lor a apărut un şir de litere în sanscrită. Un şir fără noimă. Le răsuceşte în minte şi, în cele din urmă, capătă sens.

Copilul face parte din seminţia ta acum.

Câştigă, altminteri va muri.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

PENSIUNEA WEI, DISTRICTUL CHANG'AN, XI'AN, CHINA



Proprietarul pensiunii, un bărbat de peste cincizeci de ani pe nume Wei, oferă găzduire celor care vor să scape de aglomeraţia din Xi'an. Cei mai mulţi dintre clienţii lui, le explică el, fac excursii în oraş sau la piramidele din împrejurimi. Îi face plăcere să le arate o fotografie făcută de el, pe care a înrămat-o şi a atârnat-o în spatele biroului său. Poza înfăţişează o piramidă scăldată în lumina portocalie a apusului.

Wei vorbeşte foarte bine engleza şi îşi închipuie că cei doi călători ciudaţi sunt un cuplu. În timpul formalităţilor de cazare, Jago încearcă să profite de asta, luând-o pe Sarah pe după mijloc, dar ea îl înghiontește cu cotul în coaste, iar el îşi retrage mâna imediat.

Wei râde:

— Nu-i întotdeauna uşor să călătoreşti, prieteni. Dar puteţi fi siguri că voi avea grijă de voi cât staţi aici. Cu asta mă ocup. Se vede că aveţi nevoie de odihnă.

— Şi încă cum, spune Sarah.

Wei râde din nou şi îi spune lui Jago cu un aer complice:

— Poate că după ce vă odihniţi, n-o să mai fie nici coate, nu?

Jago şi Sarah schimbă o privire rapidă. El îi zâmbeşte, dezvelindu-şi dinţii împodobiţi cu diamante, dar ea se uită la el inexpresiv. Jago hotărăşte să schimbe subiectul:

— Aveţi internet, domnule Wei?

— Avem un computer în sala de mese. Avem conexiune prin satelit şi un generator pentru când se opreşte curentul, deci ne merge internetul tot timpul, le explică el cu mândrie.

Plătesc pe trei zile în avans şi pornesc spre camera lor. Pe scară, Sarah îl întreabă:

— De ce ai încercat să mă iei pe după mijloc?

— Tipul crede că suntem un cuplu şi am vrut să-i confirm impresia, ridică Jago din umeri. Să ne ascundem mai bine identitatea.

— Jago, nu avem cum să ne ascundem identitatea în ţara asta.

— Ai dreptate. Îmi pare rău. N-ar fi trebuit.

— Ştii, nu prea înţelegi ce se întâmplă, spune ea pe un ton amuzat.

— Nu? De ce?

— Nu suntem într-un film cu James Bond. Iar tu – ridică un deget spre el şi face un cerc în aer – nu eşti Bond.

— Aş putea să-l bat măr pe Bond.

Sarah izbucneşte în râs:

— Şi eu.

Ajung în faţa uşii, iar Jago o deschide pentru ea:

— Nu vreau decât să mă întind pe pat, spune el. Pot să fac măcar asta?

— Câtă vreme te întinzi pe patul tău.

Somnul e unul dintre lucrurile pe care amândoi şi le doresc din tot sufletul. Un altul e duşul. Dar cel mai mult vor să se uite cu atenţie la disc.

Camera are ferestre mari care dau spre o curte interioară, două paturi de o persoană şi o mică baie cu cadă.

Sarah se apropie imediat de cadă şi dă drumul la apă. E fierbinte, şi Sarah zâmbeşte cu un aer încântat simţind-o pe dosul palmei. Jago scoate discul din rucsac, deşi e mai atent la Sarah. Şi-o închipuie în cadă şi se gândeşte la ce s-ar putea întâmpla în această cameră. Dar e suficient de deştept cât să-şi ţină gura, luându-şi o mină indiferentă.

Pfui, James Bond… Nici nu se compară cu Jago Tlaloc.

Sarah iese din baie şi studiază discul împreună cu el. E din piatră cenuşie. Are opt inchi diametru şi doi inchi grosime. Pe una dintre feţe e gravat un şanţ în formă de spirală, lat de l/8 dintr-un inch. Din loc în loc, spirala este presărată cu adâncituri şi crestături. Jago îl întoarce pe cealaltă parte, pe care sunt trasate 20 de cercuri concentrice. Pe unele cercuri sunt gravate texte misterioase, cu caractere alcătuite din bucle, grupuri precise de puncte şi mici linii diagonale.

În ciuda vechimii, caracterele de pe disc par să fi fost gravate cu o maşină.

— Ai mai văzut vreodată semne din astea? întreabă Sarah.

— Nu. Tu?

— Nici eu. Mi-l dai şi mie?

Jago i-l întinde. Şi se întâmplă. Ca un glonţ care îi străbate creierul, se întâmplă. Jago o întreabă dacă se simte bine, dar ei i se pare că vocea lui vine de departe şi nu-i poate răspunde. Imaginea şirului de cifre din mintea ei se schimbă. Cele mai multe pâlpâie şi în cele din urmă dispar, iar cele care rămân zboară şi îşi schimbă poziţia, chiar în faţa ei, ca şi când ar pluti în aer.

— Jago, notează! îi cere ea, făcând semn spre carnetul şi pixul de pe noptiera dintre paturi.

— Ce s-a întâmplat?

— Ia carnetul şi pixul!

Jago se supune.

— Gata, şefa, bombăne el.

— Scrie cifrele astea: 346389863109877285812. Le-ai notat?

— 346389863109877285812, repetă Jago, uitându-se chiorâş la şirul fără noimă. Ce înseamnă?

— Habar n-am, răspunde Sarah. Indiciul meu… Ceva s-a schimbat când am atins discul.

— Excelent, încă o enigmă, spune el exasperat.

Deocamdată n-a fost suficientă luptă în Jocul Final pentru gustul lui Jago. Nici luptă, nici – şi o priveşte pe Sarah – altă activitate fizică.

În timp ce se uită la numerele de pe pagină, lui Sarah îi sună mobilul.

Jago se încruntă:

— Cine te sună?

Sarah ridică din umeri, pune discul la piciorul patului şi scoate mobilul din rucsac.

— Dumnezeule! exclamă ea când vede ecranul.

— Cine e?

— Iubitul meu.

Jago ridică o sprânceană:

— Ai un iubit?

— Aveam, dar ne-am despărţit după ce a căzut meteoritul. Când mi-am dat seama că Jocul a început.

— I-ai spus de ce? întreabă Jago. Sau doar i-ai zis – şi se străduieşte să-şi aducă aminte cum se spune în engleză – că nu e din cauza lui, ci din cauza ta?

Telefonul continuă să sune. *Christopher.* Ce o fi vrând? Sarah clatină din cap, iritată – e nervoasă pentru că o sună, dar şi pentru că îşi doreşte din tot sufletul să răspundă.

— I-am spus că plec, că probabil n-o să mă mai vadă niciodată şi că ar trebui să renunţe la mine.

— Se pare că n-a înţeles mesajul.

— Dacă nu-i răspund, poate o să-l înţeleagă.

— Nu pari o fată la care se renunţă uşor, observă Jago.

Dar Sarah nu spune nimic, s-a săturat de tachinări. În cele din urmă, telefonul se opreşte.

— Mă duc să mă spăl, spune ea dintr-odată, pornind spre baie. O să decodez mesajul mai încolo.

Un iubit, se gândeşte Jago. *Încă o competiţie, deşi de un cu totul altfel.*

Sarah închide uşa în urma ei.

Câteva clipe mai târziu, o aude intrând în cadă.

Îmi place concurenţa, îşi spune el.

Mi-am petrecut mare parte din viaţă eliminând-o.

Şi copacii zăceau la pământ ca nişte scobitori.{89}

Christopher Vanderkamp

HOTEL GRAND MERCURE, CAMERA 172, PIAŢA HUÍMÍN, XI'AN, CHINA

Lui Christopher îi e surprinzător de uşor s-o urmărească pe Kala. Pare că e mereu preocupată, distrată şi neatentă la ce se întâmplă în jur. Ca şi când ar fi concentrată asupra unei născociri a minţii ei sau asupra unei ţinte îndepărtate, pe care încearcă s-o găsească.

Dacă acesta e genul de persoană cu care concurează Sarah, ar trebui să câştige fără probleme. După 36 de ore pe urmele Kalei, lui Christopher i-a devenit atât de uşor să se ţină după ea, încât singura lui temere e ca nu cumva ea să sară din nou de pe o clădire.

Pentru că el nu are cum să facă aşa ceva.

Dar deocamdată totul e bine. A intrat în aceeaşi sală de internet ca ea. A mers la aceeaşi ceainărie. A aşteptat-o în faţa magazinului de electronice în care a intrat să cumpere ceva. S-a cazat la acelaşi hotel – unul foarte elegant – ba chiar la acelaşi etaj. A urmărit ce se întâmplă pe hol uitându-se pe vizor. I-a mituit pe angajaţii hotelului să-l anunţe dacă o văd ieşind din cameră. A aşteptat-o în faţa sălii de internet în care a intrat şi cu o zi înainte. I-a urmărit taxiul cu un alt taxi. S-a dus după ea la aeroport. A stat la rând chiar în spatele ei şi tot nu l-a observat. A tras cu urechea la conversaţia ei cu agentul de la Qatar Airways. Şi-a cumpărat bilet pentru aceeaşi destinaţie – o localitate turcească numită Urfa. Vor zbura mai întâi la Changzhou, apoi la Dubai şi în cele din urmă la Istanbul.

Primul avion decolează peste 45 de ore.

Ies amândoi din aeroport.

Sarah i-a spus că s-a antrenat câţiva ani ca să dobândească abilităţile necesare pentru Jocul Final. Desigur, Christopher încă n-a fost nevoit să lupte cu nimeni, dar e încântat de uşurinţa cu care se strecoară ca un superspion. Şi-ar dori ca Sarah să-l poată vedea. Poate s-ar răzgândi şi ar face echipă cu el.

Pentru că ştie unde şi când urmează să plece Kala, Christopher n-o mai urmăreşte o zi. Se întoarce la hotel, se uită la televizor şi citeşte ştirile de pe laptopul pe care şi l-a cumpărat. Îşi desface rucsacul şi îl face la loc, apoi doarme pe săturate. Visele îi sunt invadate de imagini cu Sarah torturată sau urmărită, bătută sau arsă. O tot vede în picioare în mijlocul celorlalţi unsprezece Jucători, care cu toţii încearcă s-o omoare.

Se trezeşte la ora 4:17 a.m. şi se răsuceşte de pe o parte pe alta, incapabil să alunge visele. Se dă jos din pat, se duce la baie şi îşi aruncă apă rece pe faţă. Se întreabă unde o fi Sarah, ce o fi făcând,

dacă se simte bine, dacă mai e în viaţă. Hotărăşte s-o sune. A mai sunat o dată, dar apelul a fost preluat de căsuţa vocală, care l-a întâmpinat cu salutul ei impersonal.

Dar Christopher nu i-a lăsat niciun mesaj.

Vrea doar să-i audă vocea.

S-o audă spunând: „Bună!”

S-o audă râzând.

S-o audă spunând: „Te iubesc”.

Îi e dor de ea.

Vrea doar să-i audă vocea.

An Liu

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEINREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN, DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

An e într-o cameră întunecată. Are în faţă patru monitoare de computer, dispuse sub forma unui pătrat. La cele două de sus urmăreşte un post de ştiri din China şi BBC World News. Amândouă au volumul *clipeşteclipeşte* dat la minimum. Amândouă difuzează imagini cu meteoriţii şi *ClipeşteTREMURĂ* măcelurile produse de ei. Lui An îi plac măcelurile.

Deşi au mai mult de o săptămână, aceste imagini încă îl captivează. Poate că şi alţi Jucători şi-au dorit să înceapă Jocul Final, dar niciunul nu a tânjit după el la fel ca An.

Cu timpul, An va fi exact ca meteoriţii. *CLIPEŞTECLIPEŞTE.* Va fascina pe toată lumea.

Se uită la unul dintre monitoarele din rândul de jos, care afişează un grafic. Graficul e un păienjeniş de linii ascendente şi descendente care nu au *clipeşte* nu au *clipeşteclipeşte* nu au – la dracu' cu kepler, la dracu' cu Jocul Final *clipeşteclipeşte* – nicio noimă.

Longitudine versus latitudine.

Două locuri diferite.

Aici versus acolo.

Clipeş teclipeşteTREMURĂclipeşte.

An tastează furios. Scrie nişte numere şi linii de cod, apoi execută programul. Urmăreşte cum *clipeşteclipeşte* se schimbă ecranul.

Se apleacă în faţă, se uită cu atenţie, se scarpină energic la ceafă timp de cinci secunde, 10 secunde, 20 de secunde. Priveşte încruntat graficul. Algoritmul e frumos. Aşa sunt de obicei. Se opreşte din scărpinat şi îşi studiază unghiile. Mătreaţă şi scuame albicioase. Vâră un deget în gură, lingând scuamele strânse sub unghie.

Trage degetul din gură cu un poc şi îl şterge de blugi, apoi îl lipeşte de ecran, plimbându-l pe grafic. Urmăreşte *clipeşte* urmăreşte *clipeşte* o linie verde.

Se opreşte.

Acolo?

Clipeşteclipeşteclipeşteclipeşte.

Da.

Acolo.

Deşi poziţia *clipeşte* poziţia *clipeşte* poziţia nu este exactă.

Mai întâi trebuie să o stabilească.

Se răsuceşte în scaun şi începe să lucreze la altă tastatură. Introduce un agregator de adrese IP şi coordonatele aproximative ale telefonului. *Clipeşteclipeşteclipeşte.* Delimitează un domeniu vast de căutare *clipeşte* şi stabileşte criteriile: rezervări pentru avion sau tren, monumente antice, piramide *TREMURĂ* cultura olmecă, kepler 22b. Programul va afişa computerele care fac căutări pe această temă. *TREMURĂ. CLIPEŞTE.* Dacă An va bănui că în faţa unuia dintre aceste computere se află Jago, va trimite un mesaj audio automat către telefonul olmecului şi îl va localiza. An îi va *clipeşteclipeşte* îi va găsi.

Îi va găsi şi îi va opri.

Niciun rezultat.

Clipeştetremurătremurăclipeşte.

Niciunul.

An se răsuceşte iarăşi în scaun şi urmăreşte pe BBC World un montaj rapid cu imagini ale distrugerilor provocate de meteoriţi. Peste imagini e afişat un titlu din litere luminoase, cu efecte de reflexie: *Sfârşitul timpurilor?*

Lumea se întreabă. Da, se întreabă.

An zâmbeşte.

Se ridică în picioare şi iese din camera lui de la subsol, trece prin bucătărie şi iese. E o zi luminoasă şi veselă. Are nevoie *clipeşteclipeşte* de aer proaspăt. De aer proaspăt şi de nişte *clipeşte* tranzistoare, fludor şi de un cleşte de la *clipeşte* magazinul de electrice.

În plus, îi place să vadă forfota oamenilor.

Toţi oamenii aceia vor muri, muri, muri. Toţi oamenii aceia vor *clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte* vor muri.

Unii vor încerca să împiedice Evenimentul.

Vor încerca să fie eroi.

Vor încerca să câştige.

La dracu’ cu ceilalţi!

Vor muri mulţi oameni. Milioane, sute de milioane, miliarde.

Nu mai pot spera şi asta îi place lui An.

Chiyoko Takeda

PIAŢA DE PE STRADA HUÍMÍN, XI'AN, CHINA

Chiyoko îşi croieşte drum printr-o piaţă aglomerată din centrul oraşului Xi'an. A abandonat taxiul şi cadavrul şoferului, după care s-a dus să-şi ia lucrurile din camera de hotel mică şi umedă. Urmează să se cazeze undeva la ţară, dar mai întâi trebuie să cumpere nişte lucruri. Un pulover de lână, farduri şi vopsea de păr. Şi trebuie să găsească un magazin de electrice să-şi cumpere sculele de care va avea nevoie ca să fure maşini, motociclete, bărci cu motor sau ce-o mai fi nevoie.

Vrea să meargă la ţară ca să fie mai aproape de Jago şi de Sarah. Mai aproape de disc.

Discul asemănător cu cele descoperite în 1938 într-o peşteră de lângă graniţa Chinei cu Tibetul: discurile din Baian-Kara-Ula.

Iniţial, s-a crezut că au fost făcute de un trib izolat de pigmei numit Dropa, dar după ce s-a inventat tehnologia necesară, au fost datate cu carbon şi s-a descoperit că au o vechime de cel puţin 12.000 de ani.

Chiyoko ştie că există şi discuri mult mai vechi decât cele din Baian-Kara-Ula: de 20.000, de 30.000, de 40.000 de ani. Discuri care datează din epoca de gheaţă, când contururile continentelor erau foarte diferite de cele de-acum. Pe atunci, din pricina calotelor de gheaţă, nivelul mărilor era mult scăzut, iar pe coastele continentelor se înălţau ca nişte faruri oraşe străvechi şi avansate, înecate între timp de Potop, ascunse de ape şi de ignoranţa oamenilor.

Pe atunci, toată lumea ştia că discurile însemnau putere.

Iată de unde ştie Chiyoko toate astea: în 1803, nişte pescari japonezi au descoperit un vas ciudat, care plutea în Marea Japoniei. Avea formă de ou şi un diametru de 5,45 metri. Nimeni nu mai văzuse aşa ceva. Astăzi, ar putea fi luat drept un submarin, o capsulă spaţială sau chiar o farfurie zburătoare mai greoaie, dar pe vremea aceea lumea habar n-avea ce ar putea fi. Era făcut din cristal, metal şi sticlă. Pescarii s-au uitat înăuntrul lui şi au văzut că podeaua era capitonată, iar pereţii erau împodobiţi cu un fel de tapet care înfăţişa lucruri necunoscute. Peste tot erau scrise cuvinte, dar într-o limbă misterioasă.

Dar cea mai ciudată era femeia – da, femeia – dinăuntru. Înaltă, roşcată, cu pielea albă şi ochi oblici. Nimeni n-ar fi putut spune de

câtă vreme se afla la bordul acelui vas ciudat, nici cum reuşise să supravieţuiască pe mare.

Pescarii au tras vasul la mal, iar femeia a ieşit din el. Ţinea în mână o cutie de culoarea mercurului, în care bârfitorii satului au presupus că păstra capul tăiat al soţului ei. Femeia le vorbea limba cu un accent ciudat, însă nu le-a explicat de unde venea şi ce căuta acolo. Până la urmă, sătenii au îndrăgit-o, iar femeia a rămas cu ei, căsătorindu-se cu un fierar. A locuit în sat până a murit, dar niciodată nu a deschis cutia cu care coborâse din navă. Cel puţin nu de faţă cu sătenii şi nici măcar cu soţul ei japonez. Nimeni n-a aflat vreodată ce era în ea – presupunând că era ceva înăuntru.

Această femeie era Mu.

Poate era prima sau poate trebuia să fie ultima. Când ţăranii japonezi au scos-o din ocean şi au primit-o printre ei, au devenit şi ei Mu. Într-o bună zi, a ales din sat un băiat puternic pe nume Hido, care era ucenicul soţului ei, şi a început să-l cheme pe la ea o dată pe săptămână, să-l înveţe secretele seminţiei sale străvechi, despre care se credea că dispăruse de mult de pe faţa pământului.

Cu timpul, băiatul a devenit Jucător.

Cea de-a doua seminţie a fost readusă la viaţă.

În cele din urmă, femeia a deschis cutia în faţa lui Hido. În ea se afla un disc. I l-a dat şi i-a spus doar atât: „Acesta a aparţinut celor din vechime şi este pentru cei din vechime. Conţine totul şi nimic. Nu e una dintre chei, dar va conduce la prima dintre ele. Prima mişcare este esenţială”.

Hido nu a înţeles, dar nu a primit nicio explicaţie. Femeia i-a cerut să transmită discul urmaşilor săi, împreună cu vorbele sale, şi i-a spus că acestea vor căpăta sens la momentul potrivit.

Iar acum, vorbele au căpătat sens. Pentru Chiyoko Takeda, Jucătoarea numărul 7.947 din seminţia 2. Nu-i mai trebuie decât discul.

Dar, desigur, nu-l are. Discul încredinţat spre păstrare seminţiei sale s-a pierdut. Chiyoko îl ştie doar din nişte fotografii sepia, în care străstrăbunica ei, Sachiko Takeda, îl ţine cu mândrie în mână, ca pe un trofeu. În poze e tânără, musculoasă şi puternică. Poartă haine de muncitoare, iar la centură îi atârnă o *katana.* Şi ea era pregătită pentru Jocul Final. Cu mult timp în urmă, în 1899. Dar Sachiko s-a prăpădit. Şi-a găsit sfârşitul în naufragiul unei nave care mergea de la Edo la Manila.

Odată cu ea s-a pierdut şi discul.

Însă Chiyoko e sigură că i-a dat de urmă. Ştie cu fiecare fibră a fiinţei sale că discul pe care au pus mâna olmecul şi cahokiana este cel care a aparţinut seminţiei Mu. Habar n-are unde l-a găsit kepler 22b, dar e un detaliu irelevant.

Trebuie să-l ia de la cei doi.

Îi aparţine de drept Jucătoarei Mu.

Chiyoko străbate piaţa discret şi metodic. E deghizată într-o cameristă care face cumpărături pentru stăpâna ei. Vânzătorii abia dacă îi vorbesc. După ce plăteşte pentru vopseaua de păr, îi întinde vânzătoarei un bilet pe care e scris în mandarină: „magazin de electrice”. Femeia face semn spre stânga şi îi spune că găseşte unul la cinci prăvălii mai încolo. Chiyoko îi mulţumeşte plecând uşor capul şi iese din farmacie.

Găseşte magazinul de electrice şi se plimbă prin el, punând în coş un voltmetru, baterii, un cleşte pentru tăiat cabluri, câteva siguranţe auto, o foarfecă pentru tablă şi o rolă de bandă de tablă. În partea din spate a magazinului, patroana fumează ţigară de la ţigară şi strigă ordine angajaţilor. Ea şi Chiyoko sunt singurele femei din magazin.

Se duce cu coşul la tejghea şi plăteşte, apoi se întoarce cu spatele, fără să ridice capul. Caută să fie cât mai discretă. Porneşte pe culoarul îngust care duce spre ieşire, dar, chiar înainte să iasă, cineva apare de după un raft şi se loveşte de ea.

— Scuză-mă, spune el.

Chiyoko ridică privirea.

Şi vede tatuajul în formă de lacrimă roşie al Jucătorului Shang – An Liu. Ochii lui injectaţi se măresc, iar inima lui Chiyoko bate mai tare.

O venă de la tâmplă arată că şi lui i-a crescut pulsul.

O clipă, amândoi rămân nemişcaţi.

An Liu

MAGAZINUL DE ELECTRICE WŬJÍNHÁNG, XI'AN, CHINA

Jucătoarea Mu e plină de energie şi stă la foarte mică distanţă de el. E frumoasă, delicată şi senină. An ştie că lupta lor va trebui să fie scurtă şi decisivă. Nu poate risca să fie arestat.

O va omorî repede şi va pleca.

Se va întoarce în subsol.

Sclipirea din ochii ei mari şi adânci sugerează că la fel gândeşte şi ea. An face un pas în faţă, iar ea face un pas în spate. An îşi concentrează chi-ul{90} în vârful degetelor şi încearcă s-o lovească în plexul solar. Dar Jucătoarea Mu îl blochează fără probleme cu podul palmei, lăsând energia atacului să i se reverse în mână şi în tot trupul, să se împrăştie în pământ şi în aerul din jurul lor. Apoi inspiră adânc şi contraatacă, împingând palma în faţă.

An n-a simţit niciodată ceva asemănător. Chiyoko nici măcar nu l-a atins, dar a reuşit să-l împingă cu un picior înapoi. Se opune cu toată puterea coapselor şi muşchilor fesieri, cu energia din picioare, plămâni, gât şi craniu pentru a nu fi izbit de zidul aflat la zeci de picioare în spate.

Proprietara ţipă la unul dintre angajaţi. Deocamdată nu i-a observat nimeni pe ei. An face doi paşi în faţă, spintecând aerul, iar Chiyoko se retrage imediat. Sunt la capătul unui culoar întunecat, mărginit de rafturi cu vopsele. Lui An îi trece prin minte că rafturile cu vopsele ar trebui să fie bine iluminate, nu întunecate, altminteri cum poate un client să-şi dea seama ce culoare cumpără? Dar alungă imediat gândul din minte. Chiyoko a lăsat pungile jos şi, cu piciorul stâng în faţă, ţine palmele îndreptate spre el, cu degetele mari împreunate – parcă ar vrea să proiecteze pe perete umbra unui fluture. An caută o mică breşă în garda ei, prin care să-şi strecoare următorul atac.

O găseşte.

În dreptul adânciturii de deasupra sternului.

An îşi adună chi-ul din adâncul abdomenului şi loveşte fulgerător. Nu s-a mişcat niciodată atât de repede, dar Chiyoko se mişcă instantaneu: ridică mâinile şi îl înhaţă de degetul mare, cuprinzându-i mâna între ale sale. Dar An reuşeşte să-şi retragă palma chiar înainte

ca ea să-şi încleşteze pumnii cu sălbăticie, generând o undă pe care o simte pe faţă.

Dacă nu şi-ar fi retras mâna, Chiyoko sigur i-ar fi strivit-o. Fata încearcă să-l lovească în gât, iar An se dă la o parte şi ridică piciorul, sperând s-o doboare. Însă Chiyoko face un pas în spate. Pare că are ochi pe tot corpul, îi anticipează fiecare mişcare. An se repede să o lovească peste faţă, dar Jucătoarea Mu se lasă mult pe spate şi se dă peste cap, încercând să-l lovească cu picioarele în bărbie. Se lasă şi el pe spate, însă nu se poate da peste cap, aşa că se îndreaptă şi îşi smuceşte mâna, scoţând din mânecă un briceag-fluture.

Îl răsuceşte cu o mişcare rapidă. Plăselele îi sunt căptuşite cu nanotuburi din carbon, aşa că briceagul e complet silenţios. Vrea să o înjunghie în inimă, între a 6-a şi a 7-a coastă de pe partea stângă.

Dar, înainte să-l poată deschide, Chiyoko vâră un deget între plăselele briceagului, care se desfac altfel decât ar trebui, iar timp de trei secunde amândoi se uită la cuţitul care a sărit din mâna lui An şi pluteşte între ei. Degetele de la picioare li se ating. An se antrenează cu acest briceag de la cinci ani, dar mişcarea lui Chiyoko îl face să pară că pune pentru prima oară mâna pe un briceag fluture.

După încă o secundă, se întâmplă inimaginabilul: briceagul e în mâna fetei, iar vârful lui e lipit de abdomenul lui An, chiar sub buric.

Patroana ţipă din nou la un angajat, cerându-i să vadă ce-i cu gălăgia de la intrare.

An trage aer în piept şi face un pas în spate, iar Chiyoko se ţine după el, apoi An mai face un pas în spate, însă Chiyoko nu-l slăbeşte. Combinaţia dintre energiile lor chi este incredibilă.

Ameţitoare.

Copleşitoare.

Şi atunci An îşi dă seama că, de când se află în prezenţa ei, i-au dispărut ticurile. Nu mai *clipeşte,* nu mai *TREMURĂ,* nu mai smuceşte capul. Nimic.

Nu i s-a mai întâmplat asta dinainte să înceapă antrenamentele, dinainte să fie bătut, înfometat, înfricoşat şi purtat de colo-colo în lanţ, ca un câine. Se simte liniştit pentru prima oară după mulţi ani.

— Are un cuţit! strigă unul dintre angajaţi.

An o apucă pe Chiyoko de încheietura mâinii şi îi porunceşte:

— OPREŞTE-TE!

Şi, spre uimirea lui, fata se opreşte.

— Cum faci asta? întreabă el, dându-şi seama că a scăpat şi de bâlbâială.

Chiyoko înclină capul într-o parte. *Ce fac?* pare să întrebe gestul ei.

— Nu mai am ticuri, spune An. Mă simt… tânăr.

Îi dă drumul la mână.

Fata coboară briceagul.

Trupul lui împrăştie energie.

Un nou tip de energie.

Dar patroana se apropie de ei, amenințând şi înjurând. An nu se poate abţine şi întoarce privirea spre ea. E o femeie masivă, grasă, cu spume la gură, care agită o bâtă de baseball, cu un cui mare înfipt în capătul mai gros. E limpede că nu vrea încăierări în magazinul ei.

An simte o adiere.

Se întoarce.

Uşa deja se închide. Briceagul e strâns şi cade la podea. Pungile lui Chiyoko au dispărut.

La fel şi *clipeşte* la fel şi *clipeşte* la fel şi *clipeşteTREMURĂTREMURĂclipeşte*.

La fel şi fata.

47.921378, 106.90554{91}

Jago Tlaloc

HOLUL PENSIUNII WEI, DISTRICTUL CHANC'AN, XI'AN, CHINA

A doua zi dimineaţă, Jago se trezeşte tresărind. Cearşafurile sunt pline de transpiraţie. Simte că-i arde pielea, iar ochii îi pulsează dureros.

Se ridică gemând în capul oaselor.

Sarah nu e în patul ei.

Uşa de la baie e deschisă.

Lucrurile ei încă sunt în cameră.

Jago se apleacă spre noptieră, luând carnetul şi pixul. Rupe foaia cu numerele lui Sarah, o aruncă pe podea, apasă pe butonul pixului şi începe să deseneze linii frenetice pe foaie. Mâna i se mişcă automat, iar Jago devine conştient de sine într-un mod absolut nou. Se vede pe el însuşi ca şi când s-ar privi de deasupra. Are mintea detaşată şi lucidă. Parcă ar fi cufundat într-o meditaţie foarte profundă. Trecutul – tot ce a făcut să ajungă în acest punct – e aici, în prezent.

Totul.

Aici.

Nimic nu e în altă parte.

Desenul e o aiureală. Un talmeş-balmeş. Abstract. Liniile sunt fie curbate, fie perfect drepte sau deformate de iluzii optice ori răsucite ca o şuviţă de păr creţ. Toate sunt scurte. Niciuna nu are mai mult de trei centimetri. Sunt nelegate între ele, împrăştiate pe pagină la întâmplare. Nu reprezintă nimic.

Câteva clipe, Jago închide ochii, lăsându-şi mâna să mâzgălească pe foaie.

Când îi deschide, începe să observe câte ceva. Conturul unui nas, curbura unei urechi. Tăişul unei săbii. Rotunjimea unui muşchi. O şuviţă de păr. Unghiul ascuţit al unei armuri. Degete. O mustaţă. Sprâncene arcuite. Ochi adânci, aţintiţi în trecutul necunoscut.

Jago închide iarăşi ochii.

Îşi lasă mintea şi mâna în voie.

Până termină.

Şi mintea i se reîntoarce în trup.

Şi pielea i se răcoreşte, iar pe fereastră intră o briză care îi dă fiori.

Deschide ochii.

Desenul ocupă toată pagina. Înfăţişează un războinic chinez în armură, din semiprofil. Părul îi este strâns în vârful capului, iar la brâu îi atârnă o sabie scurtă. Are umerii laţi şi trăsături fine.

Într-o mână ţine un disc care arată exact ca acela pe care Jago l-a găsit la Convocare. Mâna lui a desenat indiciul pe care kepler 22b i l-a gravat în minte.

Jago se dă jos din pat, umple chiuveta cu apă şi se spală pe faţă. Se îmbracă, ia hârtia care înfăţişează soldatul, înhaţă rucsacul în care ţine discul şi se uită la ceas: 6:47 a.m. Iese din cameră şi o vede pe Sarah stând turceşte în curtea interioară, cu spatele la el.

Stă perfect nemişcată.

Se gândeşte.

Aşteaptă.

Respiră.

Jago hotărăşte să nu o deranjeze.

Vrea să se ducă la computer, să caute imaginea pe internet. E atât de precisă, încât sigur va găsi ceva asemănător.

Coboară în hol şi îl găseşte pe Wei dând cu mătura.

— V-aţi trezit şi dumneavoastră? spune proprietarul, îndreptându-se de spate. Credeam că tinerii dorm până târziu.

— Eu nu dorm niciodată până târziu, spune Jago, oprindu-se în hol.

— Nici eu. Nu face bine la suflet. E întotdeauna plăcut să începi o zi în linişte. Pentru că liniştea naşte linişte.

Poate că Wei are dreptate, dar lui Jago îi pare rău pentru bietul om. Pentru viaţa lui plicticoasă care se va sfârşi în curând.

— Aşa o fi, mormăie Jago.

Wei se sprijină în coada măturii, aruncând o privire la desenul lui Jago:

— Ce-i aia?

Jago ridică foaia:

— Asta? Ah, un desen făcut de mine.

Wei îl cercetează cu atenţie:

— E remarcabil.

— Mda, spune Jago, uitându-se la desen cu ochi mijiţi, încă surprins că ieşise din mâna lui. Mulţumesc.

— Arată exact ca unul dintre ei, deşi n-am văzut niciunul ţinând în mână o farfurie ca asta.

— Îl recunoaşteţi? întreabă Jago, simţind că-i creşte pulsul.

— Bineînţeles. Sunteţi foarte talentat:

— Mulţumesc, repetă Jago.

Dar nu e deloc adevărat. N-are niciun pic de talent la desen. Exersarea artelor plastice n-a făcut parte din antrenamentul său pentru Jocul Final. Wei îşi mută privirea de la desen la chipul lui Jago.

— Dar nu ştiţi ce e, nu-i aşa? Deşi dumneavoastră l-aţi desenat.

Ceva din expresia lui Wei îl face să nu se simtă în largul său, însă olmecul ridică din umeri cu un aer indiferent.

— L-am copiat după o poză pe care Sarah a rupt-o dintr-o revistă, minte el fără să clipească. De ce? Ce e?

— E un general din Armata de Teracotă.

— Ah, da! Cum de nu mi-am dat seama?

Ştia că îl mai văzuse undeva. Armata de Teracotă e faimoasă. Peste 8 000 de războinici în mărime naturală care păzesc rămăşiţele primului împărat al Chinei. Mormântul lui e o atracţie turistică locală şi datează din secolul al II-lea sau al III-lea î.Hr.

— Sarah chiar zicea să mergem să-l vizităm cât stăm aici.

Probabil kepler 22b îmi spune că trebuie să merg – să mergem – acolo. Şi trebuie să luăm discul cu noi.

— Bineînţeles. Toată lumea merge să viziteze Armata de Teracotă. E impresionantă, spune Wei, reîncepând să mănânce. Şi pe mine mă pasionează.

— Serios?

— Da, răspunde proprietarul, apoi îl întreabă pe neaşteptate: Şi apropo, de ce m-aţi minţit?

— V-am minţit? întreabă Jago, simţind că i se încordează muşchii gâtului, pregătindu-se să reacţioneze în caz de pericol.

— Nu aveaţi cum să-l copiaţi după o fotografie.

— Ba l-am copiat, clatină Jago din cap.

— Niciun războinic al împăratului Qín Shî Huángdì nu are în mână un asemenea disc.

Jago înghite în sec:

— Ah, poate că l-am adăugat de la mine. Am visat că mă jucam cu un Frisbee.

— Frisbee? Nu seamănă cu un Frisbee.

— Ce să zic? Nu ştiu să desenez un Frisbee. Nimeni nu e perfect.

— Aşa-i, aveţi dreptate, continuă Wei să mănânce. Îmi pare rău. Nu vreau să vă răpesc din timp. Ziceaţi că vreţi să mergeţi la computer?

— Da, aşa-i, răspunde Jago şi porneşte spre separeul unde se află computerul.

Se aşază în faţa lui, deschide navigatorul şi începe să caute. Citeşte despre Armata de Teracotă, piramidele din China şi împăratul Qín. Dă peste zvonuri criptice – nişte aiureli, de fapt – despre Marea Piramidă Albă.

Apoi intră într-un cont de e-mail pe care nu l-a mai verificat de mult. Niciun mesaj interesant. Citeşte ultimele ştiri despre Juliaca şi Omaha şi despre alte zone lovite de meteoriţi. Caută pe Google *disc extraterestru* şi găseşte o mulţime de aberaţii scrise de tot felul de ticniţi.

După 17 minute, mobilul începe să-i vibreze.

Nu aşteaptă niciun telefon.

Doar patru persoane au numărul lui.

Îl scoate din rucsac, având grija să nu se vadă discul, şi se uită la număr.

E un număr din China.

Se încruntă şi răspunde:

— Alo?

După câteva clipe se aude un mesaj automat în mandarină, rostit de o voce jovială de femeie.

Un robot telefonic care i-a format numărul în mod aleatoriu.

Jago închide. E tulburat, dar încearcă să alunge senzaţia. În mod normal s-ar întreba dacă nu cumva încearcă să-l localizeze cineva, dar are cel mai nou şi mai sigur smartphone din câte există.

Şterge istoricul căutărilor, închide navigatorul şi porneşte spre cameră, sperând că Sarah şi-a terminat şedinţa de meditaţie. Trebuie să o ia din loc.

Când trece prin hol, Wei îi spune:

— Ştiţi, am un văr care e cercetător la mormântul împăratului. Cred că i-ar plăcea foarte mult desenul dumneavoastră. Îl sun să-l întreb dacă poate să vă facă un tur. Ar putea să vă faciliteze accesul în zone unde turiştii obişnuiţi nu au voie.

Jago nu ştie dacă să aibă încredere în Wei, dar ar fi o bună ocazie de a intra în complex, dacă într-adevăr asta îi cere indiciul să facă.

— Mulţumesc, Wei. Ar fi nemaipomenit.

— Cu plăcere, răspunde proprietarul, plecând uşor capul.

An Liu

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN,
DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

Hard diskurile bâzâie. Numerele zboară. Coordonatele sunt identificate. Adresele IP sunt verificate. Pachete de date sunt trimise prin cabluri la antene şi de acolo la sateliţi, apoi fac cale întoarsă. An are o imprimantă matricială veche, cu hârtie cu margini perforate.

Displayul ei se aprinde şi datele încep să curgă sub forma unor linii lungi de cod.

Mecanismul născocit de An Liu a reuşit să identifice telefonul lui Jago Tlaloc.

Jucătorul Shang sare prin cameră, înfierbântat după lupta cu Chiyoko, după contactul cu puterea ei. Înfierbântat după ce a căutat-o vreo două ore pe străzi şi n-a reuşit să o găsească.

Se duce la imprimantă. *TREMURĂ*. Consultă ecranul. *Clipeştelipeşte.* Îşi va *clipeşte* strânge jucăriile *clipeşte* şi se va duce după ei.

După ce îi va elimina *clipeşte* elimina *TREMURĂ* elimina de pe tabla de joc, o va căuta pe această Chiyoko Takeda. Indiciul pe care *clipeşte* kepler 22b *clipeşteclipeşte* i l-a gravat în minte nu contează. Pentru că nu are de gând să joace Jocul Final la fel ca ceilalţi, care încearcă să dezlege *clipeşte* enigme şi acţionează ca nişte idioţi.

ClipeşteTREMURĂclipeşte.

Ce contează e forţa liniştitoare *clipeşte* liniştitoare *clipeşte* liniştitoare şi tăcută a fascinantei Jucătoare *clipeşte* a fascinantei Jucătoare *clipeşte* a fascinantei Jucătoare a celei de-a 2-a seminţii.

Ceilalţi Jucători mai pot aştepta.

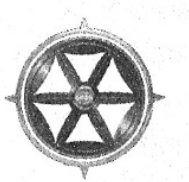
Cadoul pe care îl pregăteşte pentru ei încă nu e gata.

Dar va fi în curând.

Şi va fi un cadou *clipeşte* pe cinste.

Maccabee Adlai

SECŢIA DE URGENŢE A SPITALULUI XI JING, XI'AN, CHINA



Maccabee Adlai iese din spital. A stat internat două zile şi 15 ore, sub numele de Paul Allen Chomsky. N-a putut risca să se înregistreze cu numele lui adevărat. Ar fi putut fi vizitat de un asasin noaptea, în somn, în timp ce visa să-l omoare pe puştiul Baitsakhan, pe Jago şi pe ţicnitul de An Liu.

Iese în stradă şi se apropie de staţia de taxiuri. Se duce la gară. Încă are dureri la coapsă. Trebuie să-şi schimbe bandajul o dată pe zi şi n-are voie să ude rana timp de o săptămână, dar în rest piciorul e perfect funcţional. Prin nu se ştie ce miracol, rana de la săgeata lui Baitsakhan nu i-a afectat foarte mult coapsa, aşa că nu a fost nevoie de operaţie.

Urechea e o altă poveste. Când l-a lovit pe Maccabee, Jago Tlaloc i-a spart timpanul drept şi deocamdată trebuie să suporte un ţiuit constant în ureche. Doctorul i-a spus că timpanul se va vindeca de la sine şi că ţiuitul va dispărea treptat, dar că întreg procesul poate dura până la trei luni.

Exact ce-i trebuia!

Doctorul l-a sfătuit şi să evite zborurile cu avionul cel puţin două săptămâni. I-a spus că dacă va urca într-un avion, rana de la timpan nu i se va agrava, dar va avea dureri foarte mari.

Aşa o fi. O să se mai gândească la asta, dar deocamdată trebuie să urmărească indiciul alcătuit din două părţi pe care îl are la dispoziţie. Timpul e foarte preţios.

Prima parte: én□çén□çén□çén□çén□çén□çμηδénén□çén□çμ-ηδénμηδénμηδénμηδénén□çén□ç.

Iar a doua parte: 47:4f:42:45:4b:4c:49:54:45:50:45:54:45:
4d:50:4c:45:4f:46:54:48:45:43:4f:4e:53:55:4d:49:4e:47:56:55
:4c:54:55:52:45.

I-a luat ceva timp să-l descifreze, aşa că internarea i-a oferit un răgaz util, însă n-a fost chiar atât de greu. După ce a verificat rezultatul de trei ori, şi-a deschis tableta şi a căutat pe Google locul unde trebuia să fie Cheia Pământului.

A descoperit că era Turcia. Lângă o localitate pe nume Urfa.

Maccabee urcă într-un taxi. La naiba cu sfaturile medicului! O să meargă la Urfa cu avionul. Medicii întotdeauna exagerează diagnosticul şi, în plus, ce înseamnă o durere în ureche pe lângă câştigarea Jocului Final?

Nimic.

Baitsakhan şi ceilalţi vor trebui să aştepte.

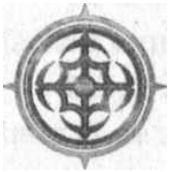
Dacă nu cumva indiciile îi vor purta tot spre Urfa.

וְיִגַּל כַּמַּיִם, מִשְׁפָּט ; וּצְדָקָה, כְּנַחַל אֵיתָן

עמוס ה׳:כד׳

Baitsakhan

DEPOZITUL FABRICII DE PERUCI FASHION EUROPE, CHENGDU, CHINA



Baitsakhan se răsfaţă. Mănâncă un biscuit cu jeleu de lămâie. E delicios.

Stă lângă fratele lui, Jalair, pe o stivă de cutii cu astfel de biscuiţi, având în faţă pahare mici cu ceai de iasomie. Sunt într-un depozit abandonat din Chengdu. Bat şi Bold au plecat să aducă ceva. Ceva foarte important.

Gândurile lui Baitsakhan se îndepărtează de la ce face acum şi zboară la Maccabee. Dispozitivul de urmărire pe care săgeata lui Baitsakhan l-a implantat în piciorul nabateanului funcţionează. Nu i-a fost îndepărtat cât timp a stat internat. E sigur de asta, fiindcă Maccabee s-a pus în sfârşit în mişcare. Baitsakhan va aştepta o zi, apoi va porni după el.

Va fi o adevărată desfătare să-l revadă pe Maccabee. La fel ca biscuitul. Tot atât de dulce, dar mai letal.

Acesta e Jocul Final.

Şi nu e greu.

E uşor.

Distractiv.

La fel ca indiciul lui, care e incredibil de simplu şi direct. Tradus din calmucă{92}, înseamnă:

IA, UCIDE, CÂŞTIGĂ.

Indiciul a fost atât de uşor de descifrat, încât Baitsakhan – care, la cei 13 ani ai săi, este un băiat aspru, nemilos şi criminal – îl ia ca pe un semn de bun augur.

Da.

Asta înseamnă.

Baitsakhan ştie.

Fiinţa de la Convocare i-a apreciat refuzul de a-şi spune numele şi seminţia. I-a apreciat puterea şi tăria. Şi va aprecia şi cum joacă Jocul Final.

E drept că Baitsakhan e cel mai tânăr şi mai scund dintre Jucători, dar nu e şi cel mai slab. Cei mai slabi sunt cei care încă nu şi-au dat seama că au fost azvârliţi în mijlocul unui măcel. Sunt cei care scormonesc printre ruine străvechi, fac alianţe şi poartă discuţii

paşnice – orice Jucător care face altceva decât să-şi omoare oponenţii dă dovadă de mare prostie.

La fel ca Jucătoarea de lângă el.

Baitsakhan întoarce uşor capul şi se uită la fată. Îşi şterge o firimitură de biscuit de la colţul gurii. Apasă pe butonul *play* al unui iPod aşezat într-un dock şi se aude piesa *All You Need is Love* de Beatles. Volumul e dat foarte tare.

Se uită la Jalair şi dă uşor din cap, iar acesta pune cuţitul pe degetul mijlociu de la mâna ei stângă, pe care poartă inelul primit de la soţul ei, Jamal, în ziua în care s-a născut fiica lor.

Frumoasa şi zâmbitoarea Alice.

Unde o fi acum? se întreabă Shari. *Se joacă în curtea din spate.* Şi-o imaginează. *Se joacă în iarbă cu Jamal.*

Shari e calmă. Chiar şi după ambuscada în care a fost răpită, chiar şi după bătaia pe care a încasat-o de la ei. E calmă *datorită* acestor lucruri. I-au dat ocazia să-şi folosească abilităţile, să-şi limpezească mintea. N-a ţipat nici măcar o dată de când au răpit-o – au înhăţat-o când s-a dat jos din autobuz să-şi cumpere ceva de mâncare. Pare că Shari nu simte nimic. Jalair se uită la Baitsakhan. E impresionat de fată. Zici că e de piatră. Baitsakhan nu observă expresia lui Jalair. El nu e impresionat. Se uită la sângele care se scurge din locul unde înainte era degetul lui Shari şi zâmbeşte.

A durut-o şi tăietura, o doare şi ciotul degetului, însă e o durere care nu se compară cu chinurile naşterii. *Neghiobii ăştia habar n-au ce înseamnă durere,* îşi spune în sinea ei, izolându-şi mintea de durere.

Baitsakhan ia o gură de ceai. Shari se uită la el. Prin el. N-a omorât niciun om până acum, dar pe el l-ar omorî chiar în clipa asta.

Pentru că nu e om.

Baitsakhan pune jos ceaiul şi opreşte muzica.

— Spune-mi indiciul tău, harrapico, şi vei muri repede, îi promite Baitsakhan în engleză, ca şi când ar fi un fel de rege întunecat.

Dar Shari nu spune nimic. Nu arată nimic în afară de indiferenţă. Se uită în continuare prin el.

Baitsakhan nu e om.

Nici măcar animal.

Nu merită nici viaţa aceasta, nici vreo viaţă viitoare.

Pentru ea, este deja mort.

Hilal ibn Isa al-Salt

BISERICA LEGĂMÂNTULUI, REGATUL AXUM, NORDUL ETIOPIEI

Hilal pleacă din cătunul de la răscruce. Ca mulţumire pentru ospitalitate, le lasă oamenilor de acolo un mic talisman de piatră roşie. E din Etiopia, o cruce frumos sculptată, încrustată cu o nervură de platină pură. Nu le spune cât de valoroasă este. Nu are niciun rost. Vor muri cu toţii în curând, iar Pământul va distruge tot ce a construit umanitatea, tot ce umanitatea consideră a fi tezaurul ei.

Merge cu un car tras de boi până la un sat mai mare. Cu o camionetă până la un orăşel. Cu un jeep până la un oraş mai mare. Un autobuz. Un taxi. Un tren. Un avion. Zboară la Hong Kong, apoi la Bruxelles şi la Addis Abeba. Ia Nissanul Maxima al unchiului său şi se duce la crater. Se aşază pe marginea lui şi se roagă pentru victime şi pentru familiile lor, se roagă pentru viitor. Să fie un viitor bun – pur şi simplu să fie un viitor.

Pentru că acesta e focul Final, îşi spune în sinea lui, uitându-se în craterul care încă fumegă. *Viitorul se va sfârşi, iar timpul va începe din nou.*

Pleacă de la marginea craterului, se întoarce la Nissan şi porneşte spre nord. Spre fostul regat Axum, al strămoşilor strămoşilor săi. Hilal e stră-strănepotul lui Ezana, strănepotul lui Gebre Mesqel Lalibela, conducătorul necunoscut al Timkatului şi întruchiparea lui Dumnezeu.

Hilal este expert în cioplit piatra, în descifrarea profeţiilor şi în moartea fără durere.

Coboară din maşină şi porneşte printre cei din neamul său. Merge câţiva kilometri, încălţat cu sandale de piele şi înfăşurat într-o robă vopsită în roşu intens şi alb strălucitor. Oamenii sunt împrăştiaţi: lucrează pământul, mână caprele la păscut, taie pui de găină şi îmblătesc grâul. Câţiva bătrâni îl recunosc şi dau să facă plecăciuni, dar el ridică una dintre mâinile sale frumoase, ca şi când ar vrea să spună: „Nu, frate, eu sunt tu; tu eşti eu. Stai alături de mine. Cu mine”.

Şi bătrânii îi dau ascultare.

— Trăiţi, le spune el.

Şi ei îi dau ascultare.

Se citeşte în ochii lui strălucitori şi blânzi: el e de-al lor, şi ei sunt de-ai lui.

Trece pe lângă dealurile aride, maronii şi roşcate. În cele din urmă ajunge la destinaţie. La una dintre bisericile de sub pământ, sculptată în formă de cruce în piatra vulcanică.

Aceasta este păstrată în secret, ascunsă de ochii lumii de o pădure deasă de cedri.

Are 3.318,6 ani.

Hilal străbate labirintul de şanţuri care duce la biserică. Aerul se răceşte, lumina se estompează. Ajunge la intrarea principală, săpată şi ea în piatră, la fel ca restul bisericii. E întâmpinat de mentorul lui. Ghidul spiritual. Sfătuitorul său.

E fostul Jucător Eben ibn Mohammed al-Julan.

Hilal îngenunchează şi pleacă fruntea:

— Maestre.

— Acum tu eşti Jucătorul, deci nu mai sunt maestrul tău. Vino şi spune-mi ce ai văzut.

Hilal se ridică, îl ia de mână pe Eben şi intră împreună în biserica răcoroasă.

— Am văzut un zeu care ne-a vorbit despre Joc.

— Da.

— I-am văzut pe ceilalţi. Cei mai mulţi sunt brutali.

— Da.

— L-am văzut pe unul murind. Câţiva au încercat să ucidă. Zece au reuşit să scape.

— Da.

— Zeul a spus ca îl cheamă kepler 22b.

— Da.

— E o planetă, dacă nu mă înşală memoria.

— Da.

— A spus că trebuie să găsim cheile: Cheia Pământului, Cheia Cerului şi Cheia Soarelui. Câştigătorul trebuie să le aibă pe toate trei.

— Da.

— A lăsat în urma sa un disc de piatră, dar nu ne-a spus nimic despre el. L-a luat olmecul, care a plecat cu cahokiana. Au fost urmăriţi de Jucătoarea Mu. Nu ştie nimeni că am văzut discul, nici că am văzut că l-a luat olmecul.

— Urmăreşte-l pe acesta din urmă, Jucătorule.

— Da, maestre.

— Fără „maestre”. Acum sunt doar Eben.

— Da, Eben. Ne-a lăsat fiecăruia câte un indiciu gravat în minte.

— Da.

— Al meu e un cerc.

— Ce fel de cerc?

— Un simplu cerc. O linie. Nimic înăuntru, nimic în afară.

Ajung în faţa unui altar. Eben îngenunchează. La fel face şi Hilal. Îşi pleacă frunţile. Deasupra lor este Iisus, sângerând pentru totdeauna, suferind pentru totdeauna, murind pentru totdeauna, oferind viaţă, dragoste şi iertare pentru totdeauna.

Eben întreabă molcom:

— Şi nu ştii ce semnificaţie are?

— Cred că era pentru olmecul care a luat discul. El ar fi trebuit să primească acest indiciu. Lui i-ar fi fost de mai mare ajutor. Sau poate că eu ar fi trebuit să iau discul.

— N-ai cum să ştii. Presupune deocamdată că totul e aşa cum trebuie să fie şi că zeii nu dau greş. Ce îţi spune acest cerc?

— Mă face să mă gândesc la disc, dar şi la altceva. La un cerc de piatră. Un cerc de pietre.

— Da.

— Face aluzie la o construcţie. Una ridicată în timpuri străvechi, care exista pe pământ când ne-au vizitat zeii.

— Da.

— O construcţie făcută să dureze, ca multe dintre cele înălţate pe atunci. Un monument din pietre şi stânci, închinat spaţiului, timpului şi cosmosului. O construcţie menită să aibă memoria şi permanenţa pietrei – puterea ei străveche.

— Da.

— Dar care cerc de piatră? Pentru că sunt multe.

Eben se ridică în picioare. Hilal rămâne în genunchi.

— Am să-ţi aduc vin şi azime, spune Eben.

— Mulţumesc, Eben. Trebuie să meditez. Acest indiciu simplu are semnificaţii mai adânci, pe care încă nu le înţeleg.

— Da.

Eben se întoarce şi pleacă, foşnindu-şi roba.

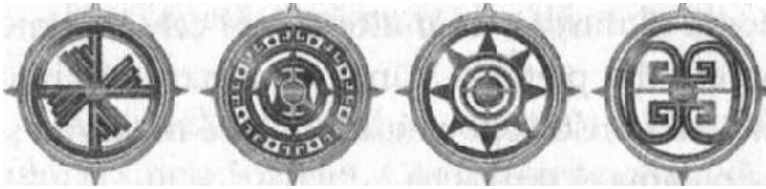
Hilal, axumitul din seminţia 144, îşi împreunează mâinile în poală.

Închide ochii.

Are cercul în minte.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda, An Liu

MUZEUL ARMATEI DE TERACOTĂ, DISTRICTUL LINTONG, XI'AN, CHINA



Sarah şi Jago coboară dintr-un taxi la intrarea principală în complexul arheologic al Armatei de Teracotă. Sunt întâmpinaţi de Cheng Cheng Dhou, vărul lui Wei. Cheng Cheng e un bărbat scund – 153 cm – şi poartă ochelari cu lentile groase. E foarte cordial şi plin de energie. Deşi sunt doar 17 grade afară, are cămaşa transpirată.

— Da, da! Bună ziua! spune el.

Întinde mâna dreaptă şi, cu un gest ciudat, îşi apucă încheietura dreaptă cu mâna stângă, ca şi când nu şi-ar putea mişca un braţ fără ajutorul celuilalt. Sarah şi Jago dau mâna cu el, prezentându-se cu prenumele lor adevărate. Cheng Cheng îi conduce spre porţi şi îi introduce în complex cu ajutorul cârdului său.

— Deci ce anume căutăm? îi şopteşte Sarah lui Jago, fără ca Cheng Cheng s-o audă.

Jago îşi răsuceşte alene umerii:

— N-am nici cea mai vagă idee.

— Să vezi ce bătaie îţi trag dacă umblăm după cai verzi pe pereţi, spune Sarah cu un rânjet.

— Abia aştept.

Douăzeci de metri mai încolo stă Chiyoko Takeda, care se alătură unui grup de turişti. Înainte să vină aici, a trecut pe la pensiunea Wei, să vadă dacă nu cumva Jago şi Sarah fuseseră suficient de neghiobi încât să lase discul acolo. Dar nu-l lăsaseră la pensiune, aşa că a venit şi ea să viziteze Armata de Teracotă. Poartă o perucă blondă, pantaloni cargo şi un tricou negru, iar în spate are un rucsac mic.

Chiyoko îi urmăreşte pe Sarah şi Jago stând de vorbă cu piticul. În ureche are un mic dispozitiv de recepţie care îi permite să audă ce spun Jago şi cei din preajma lui. Spre deosebire de dispozitivul de urmărire, cel din ureche funcţionează doar când e în preajma olmecului.

Chiyoko consultă receptorul dispozitivului de urmărire camuflat sub forma unui ceas de mână mecanic. Reţeaua de polarizare din lentilele ochelarilor – parte din deghizarea ei – îi permite să vadă display-ul

digital al ceasului.

Receptorul funcţionează. Va intra în complex ca simplu turist, apoi se va îndepărta de grup şi îi va urmări pe olmec şi pe cahokiană până în locul unde bănuieşte că acest Cheng Cheng le va spune ceva despre disc.

Şi, după ce vor pleca, va trebui să-l omoare pe bietul pitic.

Nu trebuie să existe niciun martor al Jocului Final.

Ce va fi va fi.

An Liu *clipeşte* coboară de pe *clipeşte* motocicleta Kawasaki ZZR1200, vopsită în negru mai. Se află la *clipeşte* 2 kilometri *TREMURĂ* de intrarea în complexul Armatei de Teracotă. Şi-a acoperit cu fond de ten lacrima tatuată la colţul ochiului. *Clipeşteclipeşteclipeşte.* S-a ras în cap de curând. Are rucsacul plin de *clipeşte* chestii distractive. Plin de – se înfioară – chestii *TREMURĂ* distractive *TREMURĂ* foarte distractive. În ureche are o cască în care, la fiecare 30 de secunde, vocea unui robot îi spune poziţia – *clipeşte* – telefonului mobil al lui Jago.

Clipeşteclipeşteclipeşte.

Acum se va furişa *clipeşte* pe lângă gardieni *clipeşte* în complex. Azi, Jocul Final *clipeşte* Jocul Final *clipeşte* Jocul Final va pierde doi Jucători.

Clipeşteclipeşteclipeşte.

A făcut ample căutări *TREMURĂCLIPEŞTE* pe internet *clipeşte* în încercare de a-i localiza pe ceilalţi Jucători. A găsit indicii bune pentru Kala Mozami, Maccabee Adlai şi Hilal ibn Isa al-Salt. Ceilalţi sunt ca nişte stafii. Dar *clipeşte* dar *clipeşte* dar în cele din urmă vor ieşi la iveală.

Clipeştetremurăclipeşte.

În plus, după ce îi va elimina pe cei doi, trebuie s-o găsească pe Chiyoko Takeda. Trebuie s-o găsească şi *clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte* să-i afle secretul. Dacă va trebui să-i bea *clipeşte* sângele cât încă e cald sau *TREMURĂ* să-şi facă o cămaşă din pielea ei sau *clipeşte* să o ţină ostatică până se produce Evenimentul, o va face. Va face orice *clipeşte* va face orice *clipeşte* ca să scape de ce îl chinuie.

— Este ameţitor de mare. Se crede că a fost terminat în jurul anului 240 î.Hr. Au lucrat la el şapte sute de mii de oameni timp de treizeci de ani! În total, sunt patru gropi, dintre care una e neterminată, plus un tumul{93} încă neexcavat, care ascunde comori nebănuite. Până în prezent nu a fost excavată decât Groapa 1, şi doar parţial. E cea mai mare. Are o lăţime de două sute trei picioare şi o lungime de şapte sute cincizeci şi cinci de picioare. Conţine zece şiruri de războinici:

stegari, lăncieri, spadasini, generali, trăgători cu arbaleta care şi cai. Cele mai multe şiruri sunt alcătuite din linii de câte trei sau patru soldaţi. Între şiruri sunt coloane groase, care separă rangurile şi constituie structura mormântului. Au fost găsiţi peste o mie de războinici, dar mai sunt alte câteva mii! Estimăm că în total sunt vreo opt mii. Opt mii! Toată această armată ca să păzească un singur om de hoardele cotropitoare din lumea de apoi. O mare ciudăţenie!

Cheng Cheng stă în faţa lor, cu mâinile întinse în faţă, atrăgându-le atenţia asupra câte unui detaliu, lăsând impresia că ar fi un dirijor, iar statuile nemişcate din faţa lui, muzicienii. Tustrei se află pe o platformă de vizitare, iar pentru Jago şi Sarah Armata de Teracotă e unul dintre cele mai uimitoare lucruri pe care le-au văzut vreodată, cu toate că au avut parte de lucruri extraordinare în anii de antrenament şi sunt familiarizaţi cu ansamblurile şi construcţiile străvechi ale culturilor lor. Şi cu toate că tocmai s-au întors de la Marea Piramidă Albă.

— Toate statuile erau pictate cu grijă. De curând am găsit câteva într-o stare foarte bună de conservare! Acestea sunt păstrate în mare secret. Erau folosite vopsele obţinute din malahit, azurit, cinabru, oxid de fier şi oase măcinate. Oamenii vremii găsiseră chiar şi o metodă prin care să obţină silicat de cupru amestecat cu bariu, pe care îl foloseau la prepararea unei vopsele de un violet strălucitor. Şi încă ceva: armele de bronz! Unele au lame acoperite cu oxid de crom, ceea ce le face să pară nou-nouţe, ca şi când tocmai ar fi ieşit din mâinile fierarilor. E uimitor! Sunt la fel de ascuţite ca în ziua când au fost făcute. Iar arbaletele sunt de foarte bună calitate. Poţi să tragi cu ele la o distanţă de opt sute de metri!

— Extraordinar! spune Sarah.

Chiar e impresionată, dar îi aruncă lui Jago o privire care vrea să spună: „Şi cu discul cum rămâne?”

Jago ridică din umeri.

Nu ştie.

Cheng Cheng se întoarce spre ei şi spune cu un zâmbet larg:

— Wei mi-a spus că aveţi un desen frumos. Aveţi un desen frumos?

— Ah… da, răspunde Jago.

Sarah se simte uşurată: poate că drumul până aici le va aduce şi altceva decât întâlnirea cu un pitic simpatic.

— Arătaţi-mi.

Sarah scoate desenul împăturit dintr-un buzunar exterior al rucsacului lui Jago şi i-l întinde lui Cheng Cheng, care îl desface şi îl ridică în dreptul ochilor. Îl ţine atât de aproape de faţă, încât nu i se poate vedea expresia. Timp de 13 secunde se uită cu atenţie la desenul detaliat al lui Jago. În cele din urmă îl coboară, ţinând unul dintre degetele sale cărnoase pe disc.

— Unde aţi văzut discul? întreabă el cu glas scăzut şi serios.

— Discul? spune Jago. L-am inventat.

— Ba nu, nu l-aţi inventat. Unde l-aţi văzut?

— Spune-i, şopteşte Sarah.

Jago ştie că are dreptate. E Jocul Final. Cheng Cheng nu e un rival. De-a lungul anilor, tatăl şi unchiul lui i-au tot spus să fie deschis faţă de noroc, şansă şi ajutor. Să fie pregătit să le suprime, desigur, dacă se dovedesc a fi dăunătoare, dar să fie totuşi deschis.

Un grup de turişti se apropie la 12 picioare de ei. Jago spune cu glas scăzut:

— Avem unul.

Cheng Cheng coboară braţele, cu un aer neîncrezător:

— La dumneavoastră?

— Da, răspunde Sarah.

Cheng Cheng îi priveşte grav şi spune:

— Veniţi amândoi cu mine.

Apoi se îndepărtează cu pas iute de turişti, către un semn care spune ACCESUL INTERZIS.

An Liu *clipeşte* stă ascuns într-un tufiş frumos tuns de la marginea *clipeşte* complexului. Vocea asexuată a robotului îi spune în ureche: „O sută treizeci şi doi metri, vest-sud-vest. Staţionar”.

Aşteaptă *clipeşte* aşteaptă *clipeşte* 30 de secunde.

— O sută treizeci şi doi de metri, vest-sud-vest. Staţionar.

Aşteaptă *clipeşte* aşteaptă 30 de secunde.

— O sută douăzeci şi şase de metri, vest-sud-vest. Se îndreaptă spre est.

Aşteaptă *clipeşte* 30 de secunde.

— O sută unu metri, vest-sud-vest. Se îndreaptă spre est-nord-est.

Aşteaptă *clipeşte* aşteaptă *clipeşte* 30 de secunde.

— Optzeci şi doi de metri, est. Se îndreaptă spre nord.

Aşteaptă *clipeşte* 30 de secunde.

— Şaptezeci şi unu de metri, est-nord-est. Se îndreaptă spre nord.

Aşteaptă 30 de secunde.

— Cincizeci şi opt de metri, est-nord-est. Staţionar.

Aşteaptă *clipeşte* 30 de secunde.

— Cincizeci şi cinci de metri, est-nord-est. Staţionar.

Aşteaptă 30 de secunde. *Clipeşte.*

— Cincizeci şi cinci de metri, est-nord-est. Staţionar.

An *TREMURĂ* îşi consultă harta. *Clipeştetremurăclipeşte.* Au ajuns *clipeşte* ajuns *clipeşte* ajuns în sau aproape de Groapa *clipeşte* Groapa 4.

Care este *TREMURĂ* neexcavată.

Sau cel puţin *clipeşte* cel puţin aşa crede toată lumea.

O ia şi el din loc.

Chiyoko aşteaptă ca olmecul şi cahokiana să plece împreună cu piticul, după care se depărtează neobservată de grup. Când gardienii şi ghidul cel guraliv se uită în altă parte, sare peste balustradă şi ajunge direct pe podeaua gropii. Pe podeaua plină cu războinici muţi cu priviri fixe, încremeniţi în aşteptare.

O clipă, se uită ţintă în ochii unuia dintre ei. Sunt nişte creaţii tulburătoare. Simte că se înrudeşte cu ele mai mult decât cu oricare dintre oamenii în carne şi oase pe care i-a cunoscut.

Războinici muţi.

Cu priviri fixe.

Încremeniţi în aşteptare.

Cu toţii.

Şi mai ales ea.

Se uită la ceas.

Vede punctul luminos de culoare albastră.

O ia la fugă.

— Veniţi.

Cheng Cheng deschide uşa unui cort alb, înălţat pe iarbă. Jago şi Sarah intră şi văd o balustradă de lemn construită în jurul unei gropi cu diametru de 3,5 picioare. Groapa e mascată cu două uşi metalice. Cheng Cheng scoate din buzunar o mică telecomandă, cu un singur buton roşu. Apasă pe el şi uşile se deschid, dând la iveală nişte trepte grosolane de piatră, care coboară în întuneric.

— Ce-i acolo? întreabă Sarah.

— Răspunsuri, spune Cheng Cheng, pornind pe trepte. Şi alte întrebări. Veniţi cu mine.

— Toată lumea are câte un mister, mormăie Jago, coborând în urma fetei.

Pe măsură ce înaintează, detectoarele de mişcare aprind câteva becuri slabe, cu lumină galbenă.

— Aceasta este Groapa 4, le spune Cheng Cheng peste umăr.

— Deci n-aţi excavat doar Groapa 1? întreabă Sarah.

— Nu. Prospecţiunile geologice au scos la iveală o caracteristică foarte interesantă a Gropii 4, care e păstrată în secret. În mare secret.

Am început săpăturile abia în luna august a anului trecut.

— Dacă e atât de secretă, de ce e acoperită doar cu un simplu cort în mijlocul unui câmp? se miră Sarah.

Cheng Cheng zâmbeşte:

— Cel mai bun mod de a păstra un secret e să-l ascunzi la vedere.

Chiyoko Takeda, care a intrat şi ea în cort ascultând conversaţia în cască, este întru totul de acord cu el.

— În plus, când închid uşile cu butonul de pe telecomandă, se activează tot felul de capcane ascunse. Deci mare grijă!

Cheng Cheng o zice pe un ton atât de cordial, încât nu e clar dacă spune adevărul. Nu-şi poate da seama nici măcar Jago, care e un adevărat detector de minciuni. Se uită îngrijorat în jur, căutând săgeţi otrăvite sau alte capcane gen Indiana Jones, dar nu vede nimic.

Înaintează printr-o galerie îngustă, săpată în pământ şi sprijinită cu bârne de lemn, şi în cele din urmă ajung într-o cameră de piatră în formă de stea. Podeaua e acoperită cu alabastru. Pereţii sunt văruiţi cu un roşu intens. De jur împrejurul camerei, la înălţimea pieptului, sunt pictate 12 discuri. Imaginile sunt atât de realiste încât par fotografii. În afară de câteva diferenţe minore, sunt identice cu discul din rucsacul lui Jago.

În mijlocul camerei e un singur războinic de teracotă, care ţine în mână o sabie strălucitoare. Se apropie tustrei de el. Jago vede că pe partea cealaltă a încăperii se deschide un alt tunel.

— Ce-i locul ăsta? întreabă el.

— Camera Stelată, spune Cheng, Cheng. Dar nu ştim la ce servea.

Chiyoko Takeda ajunge în pragul încăperii de piatră şi se uită înăuntru. Îi vede. Războinicul de teracotă e cu spatele spre ea. Trebuie să vadă mai mult. Mai bine. Zăreşte o umbră într-un colţ al camerei. Se va ascunde acolo.

Duce o ţeavă scurtă la gură şi suflă. Mişcările ei sunt silenţioase, la fel ca micul proiectil care străbate camera şi se izbeşte de peretele opus. Proiectilul cade pe podea, făcând un mic zgomot, iar cei trei întorc capul într-acolo. Chiyoko se strecoară imediat în întuneric.

— Ce-a fost asta? întreabă Sarah.

— Ah, o pietricică probabil. Întotdeauna cad pietricele aici.

Se întorc cu faţa spre războinic. Chiyoko e invizibilă.

— Când am descoperit această încăpere am găsit şi un al doilea războinic, dar era ţăndări, probabil din cauza unui cutremur. L-am dus în atelier. Eu şi alţi trei colegi am reuşit să-l lipim la loc. Într-o noapte, după ce ne-am distrat pe cinste, am încălcat regulile şi i-am povestit lui Wei despre descoperirea noastră. Ba chiar i-am arătat o fotografie. Wei e foarte pasionat de Armata de Teracotă, poate mai pasionat ca mine.

Face o pauză:

— Fotografia pe care i-am arătat-o îl înfăţişa exact pe bărbatul din desenul dumneavoastră.

— Serios? întreabă Jago.

— Serios.

— Deci aveţi şi dumneavoastră un disc? intervine Sarah. Din

moment ce războinicul din fotografie ţine unul în mână.

— Nu, nu am.

Ezită o clipă, apoi continuă:

— Discul e ca statuia, nu ca sabia. Armele războinicilor sunt adevărate. Discul nu. E din teracotă.

Cheng Cheng întinde mâna spre sabie şi îi atinge mânerul:

— Dar există alte discuri ca cel din desenul dumneavoastră.

— Unde? întreabă Jago cu interes.

— Aici, în China. În arhive. Se numesc discurile din Baian-Kara-Ula. Au fost descoperite din 1938, lângă graniţa cu Tibetul. Nimeni nu ştie ce provenienţă au, nici la ce folosesc. Mulţi cred că sunt daruri de la zeii înşişi! O nebunie, nu? Credem că unul dintre discuri e menit să stea aici – apucă mânerul săbiei – dar niciunul nu se potriveşte. Aş putea să-l văd pe al dumneavoastră?

Jago şi Sarah schimbă o privire. Jago aprobă discret. La fel face şi Sarah. Jago dă jos rucsacul din spate.

— Bine.

Îl deschide, scoate discul lăsat în urmă de kepler 22b şi i-l întinde lui Cheng Cheng.

Respiraţia lui Chiyoko e la fel de silenţioasă ca o frunză pe o creangă într-o zi fără vânt.

Cheng Cheng ia discul cu o expresie reverenţioasă:

— Este… perfect.

CLIPEŞTE.

An Liu se strecoară până la intrarea în *clipeşte* camera de piatră. Poartă *clipeşte* poartă *clipeşte* vestă antiglonţ. Şi are casca de motociclist pe cap. Gâtul îi este protejat de un guler gros. Inima *clipeşte* inima *TREMURĂ* îi bate cu putere.

Acesta e Jocul Final, în sfârşit. Aici. *Clipeşteclipeşte.* Acum. Chiar înainte de bubuitură şi *clipeşte* şi *clipeşte* de moarte.

An n-o observă pe Chiyoko. Nici Chiyoko nu-l remarcă.

— De unde îl aveţi? continuă Cheng Cheng.

Jago îi aruncă o privire aspră piticului şi zâmbeşte, arătându-şi diamantele:

— Mi l-a dat un prieten.

Cheng Cheng îşi dă seama că Jago nu-i va spune mai multe.

— Înţeleg, spune el, examinând discul şi întorcându-l pe cealaltă parte. Nu-mi vine să… E incredibil. Trebuie să-l vadă şi prietenul meu Musterion.

— Cine e Musterion? întreabă Sarah.

— Musterion Tsoukalos. Un cercetător obsedat de vizitele extratereştrilor. Locuieşte în nordul Italiei, în Capo di Ponte. Vă poate spune mai multe despre disc. Le cunoaşte foarte, foarte bine. Ştie că au venit din cer în timpuri imemoriale, dinainte de începutul istoriei. Ştie că ne-au ajutat să devenim ce suntem şi vă va spune care este menirea acestui disc.

An *clipeşte* scoate din geantă *clipeşte* un obiect negru de mărimea *clipeşte* unei mingi de baseball. Îl pune pe podea *clipeşte* şi apasă *clipeşte* pe un buton, apoi îl rostogoleşte silenţios *clipeşteclipeşteclipeşte* spre mijlocul încăperii.

Sarah şi Jago nu văd mingea, dar Chiyoko o vede. Aruncă o privire spre intrare şi îl zăreşte pe An întorcându-se cu spatele. Iese de la adăpostul umbrei, iar Jago şi Sarah o observă imediat. *Cum a ajuns aici?* Sarah se pregăteşte să-i dea un pumn, dar Jucătoarea Mu se uită la ei cu un aer înspăimântat, bate din palme de trei ori şi face semn spre podea.

ClipeşteclipeşteclipeşteTREMURĂ. Ce-a fost *clipeşte* ce-a fost asta? An se uită în urmă şi *clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte* o vede pe Chiyoko – preţioasa, inestimabila, indispensabila Chiyoko – arătând spre mingea neagră!

TREMURĂclipeşte.

TREMURĂTREMURĂTREMURĂ.

Şapte secunde.

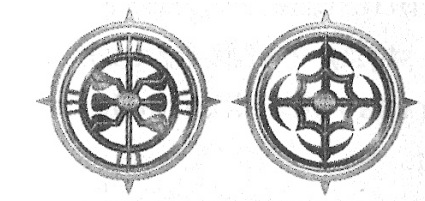
Şapte scurte secunde până la distrugere.

Şapte scurte secunde până la nimicirea lui Chiyoko Takeda, cea care îl poate vindeca.

De curând a bătut ora Unu; şi zorii îi văd acum
Dinspre răsăritul greu mijind: a sosit vremea
Să o iau din loc: mai multe aş fi avut de spus,
Dar noaptea mă zoreşte; (Pleacă! {94}

Shari Chopra, Baitsakhan

DEPOZITUL FABRICII DE PERUCI FASHION EUROPE, CHENGDU, CHINA



Muzica s-a oprit.

Bat şi Bold s-au întors şi fiecare duce câte o servietă.

Jalair stă aplecat deasupra lui Shari, smulgându-i firele de păr din nas unul câte unul, cu o pensetă de argint.

Ochii lui Shari s-au umezit, dar tot n-a scos vreun sunet.

Baitsakhan îi vede pe verii lui şi bate din palme încântat:

— Excelent! Ia veniţi voi doi încoace şi arătaţi-ne ce aţi adus.

Bat şi Bold pun valizele pe masa pe care se află un cleşte, un mic ferăstrău, mai multe cleme şi o rolă de cablu subţire, o sticlă de plastic cu un lichid necunoscut, o brichetă, două perechi de căşti antifonice.

Bat desface încuietorile uneia dintre serviete şi o deschide.

Baitsakhan se apleacă deasupra ei. Înăuntru se află două pistoale Sig Sauer P225 negre şi patru cutii cu cartuşe. Baitsakhan ia unul din suportul de polistiren şi îi scoate încărcătorul – e gol.

Jalair se apropie de fratele său, care îndreaptă ţeava pistolului spre fruntea lui Shari şi apasă pe trăgaci. Jucătoarea harrapică nici măcar nu clipeşte. Pistolul are un mecanism foarte rapid. Baitsakhan pune încărcătorul la loc, trage de culasa pistolului şi bagă un cartuş pe ţeavă, apoi trage siguranţa şi pune pistolul pe masă, cu ţeava spre Shari.

— Gândeşte-te, harrapico. Gândeşte-te.

Nimic.

— Dacă vorbeşti, ăsta – îi arată pistolul cu privirea – va pune capăt Jocului pentru tine.

Nimic.

— Dacă nu vorbeşti, astea – îşi trece mâinile pe deasupra uneltelor de pe masă – vor pune capăt Jocului pentru tine.

Nimic. Shari scuipă pe podea. Ochiul stâng e atât de umflat încât nu mai vede cu el. Se întreabă dacă micuţa Alice doarme la ora asta. Dacă îşi ţine în braţe iepuraşul cenuşiu.

Baitsakhan începe să-şi piardă răbdarea cu această Jucătoare, ai cărei ochi nu trădează nicio emoţie şi care nu scoate nici măcar un

ţipăt. E ca şi când ar sta de vorbă cu un cal. I s-a făcut dor de caii lui. Oricât ar fi de plictisit, Baitsakhan se străduieşte să zâmbească:

— Îţi dau timp de gândire până la noapte.

Baitsakhan se întoarce cu spatele la Shari, iar Bat şi Bold îşi pun câte o pereche de căşti antifonice.

— Vino, frate, îi spune Baitsakhan lui Jalair.

Apoi ia de jos degetul retezat al lui Shari. E cenuşiu şi umflat, dar încă păstrează inelul pe care i l-a dat soţul ei. Baitsakhan apasă cu el butonul *play* al iPodului montat în dock şi din difuzoare se aud ţipete înfiorătoare.

Poate asta o va împiedica să se concentreze, se gândeşte el.

Un frate, îşi spune Shari în sinea ei, urmărindu-i cu privirea pe Baitsakhan şi Jalair. *Încă o slăbiciune.*

Bat şi Bold se uită la ea, iar Shari îi priveşte, la rândul ei. Ţipetele continuă să se reverse din difuzoare, ca un râu tumultuos de furie. Ea ştie că nu vor înceta.

Nu contează. Se va retrage în mintea ei, adâncindu-se în calmul pe care l-a regăsit. Îi priveşte pe cei doi băieţi. Baitsakhan şi fratele lui au plecat. E în siguranţă deocamdată. Şi pentru prima oară se roagă. Se roagă la Shiva, Pashupati şi Marele Tigru.

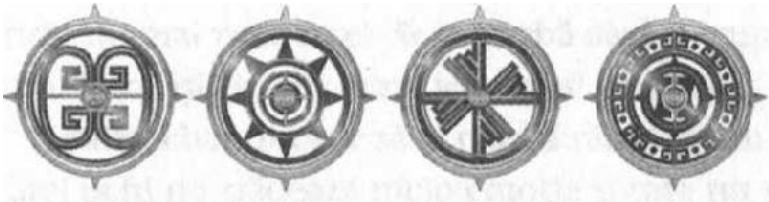
Se roagă pentru noroc şi izbăvire.

Dar cel mai mult se roagă pentru răzbunare.

24.4322, 123.0161{95}

An Liu, Chiyoko Takeda, Sarah Alopay, Jago Tlaloc

MUZEUL ARMATEI DE TERACOTĂ, CAMERA STELATĂ SECRETĂ, DISTRICTUL LINTONG, XI'AN, CHINA



Şase secunde.

— De unde a ieşit? întreabă Cheng Cheng, alarmat de apariţia bruscă a lui Chiyoko.

Strânge discul la piept, speriat de străina care a apărut ca din pământ chiar când se pregătea să descifreze enigma pe care a studiat-o întreaga viaţă. Cheng Cheng n-a observat micul cadou al lui An, altminteri ar fi avut un motiv în plus să se teamă.

Mingea se opreşte la picioarele războinicului antic.

— An Liu! strigă Sarah.

Clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte.

Şi An Liu dă buzna în Camera Stelată, culcând-o pe Chiyoko la pământ.

Cinci secunde.

— Ce se…? începe Cheng Cheng.

Dar Sarah îl apucă de mână şi îl trage spre tunelul din celălalt capăt al încăperii. A văzut ce i-a făcut An lui Marcus la Convocare, aşa că ştie de ce e în stare. Trebuie să se mişte repede.

Jago înhaţă discul de la Cheng Cheng, care se împiedică şi cade în genunchi chiar la intrarea în tunel. Sarah dă să-l ridice, dar Jago o ia de mână şi o trage după el:

— Lasă-l acolo!

Trei secunde.

An o trage pe Chiyoko spre tunelul pe unde a venit, având grijă să-şi aşeze trupul blindat între ea şi bombă.

— Fugi! îi spune el.

Sunt foarte aproape unul de celălalt. Trupurile li se ating, iar An îşi dă seama că ticurile i-au dispărut. Chiyoko aruncă o privire peste umăr, să vadă dacă discul e în siguranţă.

O secundă.

Jago şi Sarah aleargă aduşi de spate prin întuneric.

Zero secunde.

Bum!

Forţa exploziei îi aruncă pe Jago şi Sarah 23 de picioare înainte. Din

fericire, Cheng Cheng, care a rămas ghemuit la intrarea în tunel, a funcţionat ca un fel de pavăză, protejându-i pe olmec şi pe cahokiană de suflul exploziei.

Se uită unul la altul, uşuraţi că sunt în viaţă. Dar în clipa următoare încep să cadă în jurul lor primele pietre. Tunelul se prăbuşeşte.

— Fugi! strigă Sarah.

Acum ea e în faţă şi îl aude pe Jago tuşind la vreun metru în spate.

Fug amândoi cât pot de repede prin tunelul cufundat în beznă. Pereţii se clatină, împroşcându-i cu pământ şi pietre, care îi lovesc în cap şi li se îngrămădesc la picioare. 30, 40, 50 de picioare şi nu se vede nicio lumină, iar Sarah înaintează cu mâinile întinse, izbindu-se de pereţi.

— E prea întuneric! strigă ea.

Simte mâna lui Jago strângându-i tricoul. Aerul e plin de praf şi greu de respirat. În spatele lor se aude din ce în ce mai tare un huruit, iar Jago îşi apropie gura de urechea lui Sarah şi strigă:

— Nu te opri, dacă nu vrei să fii îngropată de vie!

În celălalt tunel, Chiyoko zace inconştientă. An e întins deasupra ei. Tuşeşte şi duce degetele la gâtul ei. Inima îi bate şi respiră regulat, dar An îşi simte degetele calde şi lipicioase. Sânge.

Oh, Doamne, ce-am făcut? îşi spune An cu disperare, lingând sângele de pe degete. *Chiar şi aşa, ticurile mi-au dispărut; atât de puternic este* chi*-ul ei. Vreau să-l am.*

Se ridică în picioare. Scoate un baston fluorescent, îl îndoaie uşor, cât să rupă fiola dinăuntru{96}, şi tunelul se luminează. Aude un huruit în apropiere, dar tunelul în care se află ei este mai departe de explozie decât cel pe care au luat-o olmecul şi cahokiana. Deci An şi Chiyoko ar trebui să fie cruţaţi de prăbuşirea pereţilor. Speră ca ceilalţi să nu fie la fel de norocoşi.

Se uită la Jucătoarea Mu. Are o umflătură sub ochiul drept şi câteva zgârieturi pe obraji. Sângele îi curge din gât. Apropie bastonul fluorescent de faţa ei.

Te rog, nul Te rog, nu!

O trage de pielea gâtului şi Chiyoko geme.

Nu e carotida. Nu e artera carotidă.

— Acolo! strigă Jago.

În faţa lor apare o pată luminoasă. Pe măsură ce aleargă spre ea, pata devine tot mai mare. Sarah îşi adună forţele şi fuge mai tare – întotdeauna s-a mândrit că e cea mai rapidă persoană din câte a cunoscut. Îşi simte picioarele mai uşoare pe podeaua trepidantă a tunelului.

Lumina din faţa lor a devenit suficient de puternică, iar Jago a

început să vadă pe unde calcă, aşa că ia mâna de pe tricoul lui Sarah, dându-şi seama că oricum nu prea are de ales – e mult mai rapidă decât el.

Sarah ajunge la capătul tunelului, virează brusc şi iese. Dar încremeneşte la doar câţiva centimetri de o sabie care pare pregătită să-i taie capul. Un alt Jucător care stă la pândă, gata să atace?

Nu, doar unul dintre războinicii de teracotă. Cu sângele plin de adrenalină, Sarah scoate un oftat de uşurare. Apoi Jago se izbeşte de ea şi cad amândoi.

În spatele lui, tunelul se umple de pământ, împroşcând un nor de praf. Camera Stelată a fost îngropată încă o dată.

— Scuze, mormăie Jago, ajutând-o să se ridice.

— Mă bucur că m-ai ajuns din urmă, răspunde Sarah, uitându-se la gura tunelului.

Jago îşi şterge praful de la ochi, iar Sarah îl priveşte atentă. Olmecul e uşor ofensat şi dezamăgit, la fel ca portarii cărora le dădea gol când juca fotbal.

— Ştii, n-a fost o cursă, spune ea.

Jago o priveşte în ochi:

— Nu?

Înainte ca Sarah să-i poată răspunde, cineva ţipă la ei.

Au ajuns înapoi în Groapa 1, în spatele unui şir lung de războinici antici. Platforma de vizitare se află la vreo 30 de metri di tanţă. Turiştii fac semn cu mâna în direcţia lor, iar gardienii strigă în chineză.

— Ar fi bine s-o luăm din loc, spune Jago.

Sângele nu curge din arteră, ci dintr-o simplă tăietură. Dar va fi nevoie de câteva copci. An Liu o aruncă pe Chiyoko pe umăr şi porneşte cu paşi lenţi prin tunel, ghidat de lumina fantomatică a bastonului fluorescent. Ajunge înapoi în cort şi o pune jos cu grijă. Acum vede mai bine.

Îşi dă jos vesta antiglonţ şi casca de motociclist. În spatele vestei sunt înfipte bucăţi de teracotă din războinicul distrus de explozie. E bine că a avut-o pe el. Şi că a protejat-o pe Chiyoko. Îi examinează restul corpului. Nu mai are nicio rană, în afară de tăietura de la gât. Singurele lui griji sunt să nu se infecteze şi să nu aibă vreo hemoragie craniană.

An zâmbeşte. Nici un tic, nici un tremur, nici o bâlbâială. E uimit de limpezimea minţii lui. Nu ştie cum, dar fata are acest efect asupra sa – este efectul a ceva din adâncul ei. Şi trebuie să obţină acel lucru.

Orice ar fi nevoit să facă, oricum va fi nevoit s-o facă.

Scoate o trusă medicală şi ia o seringă. Îi injectează în gât un amestec de lidocaină şi epinefrină. Chiyoko geme din nou. An ştie că

injecţia doare, de obicei mai tare decât rana însăşi. Aşteaptă 12 secunde, apoi trage pielea la o parte şi o tamponează cu iod şi ser. Aşază pielea la loc şi acoperă rana cu plasturi. O va coase când vor ajunge la el acasă.

Îi verifică pulsul.

Puternic.

Respiraţia.

Bună.

Aude împuşcături dinspre intrarea în complex, aflată la vreo jumătate de kilometru spre sud-vest.

Îşi pune casca pe cap şi o aruncă pe Chiyoko pe umerii săi înguşti şi încovoiaţi, apoi iese din cort, pornind spre motocicletă.

Merge calm, cu pas ferm, simţind din plin efectul energiei lui Chiyoko.

Se simte tânăr, puternic şi plin de energie. E cel mai plăcut sentiment din câte a avut vreodată.

Şi nu va renunţa la el niciodată.

— Ţine-te după mine! strigă Jago, şerpuind printre statui, iar Sarah îl urmează îndeaproape.

Sunt urmăriţi de gardieni, care coboară după ei pe scările de metal, ţipând şi făcând semne cu mâinile. Ghizii îi îndepărtează pe turiştii în mare grabă.

— Îşi închipuie că noi am aruncat tunelul în aer! spune Sarah în fugă.

Un gardian îşi înfige picioarele în platforma de vizitare, ridică pistolul şi îi ia la ţintă. Sarah şi Jago continuă să se strecoare printre războinicii de teracotă, făcând viraje bruşte şi mişcări imprevizibile.

Gardianul trage. Împuşcătura răsună în hangar, iar glonţul vâjâie pe lângă capul lui Jago şi sparge umărul unui războinic de teracotă.

— Pistoale într-un obiectiv turistic! strigă Sarah, un pic şocată. Sunt ticniţi?

— E China. Iau statuile astea foarte în serios, răspunde Jago.

În Juliaca fusese ţinta împuşcăturilor pentru mult mai puţin de atât.

Sarah sprintează pe lângă un războinic cu arbaletă, smulgându-i arma. Arbaleta e încărcată, pregătită să tragă, neatinsă de două milenii. Speră că mai funcţionează. Gardianul trage din nou, dar glonţul trece departe de capul lui Jago. Sarah se aşază în genunchi şi duce la umăr patul armei antice. S-a antrenat cu arbaleta, a omorât căprioare cu ea, nimerindu-şi ţintele de la 300 de iarzi. Dar n-a pus niciodată mâna pe aşa ceva. Se concentrează şi apasă pe trăgaci.

Puterea arbaletei o surprinde, iar săgeata e lansată rapid şi precis, înfigându-se în mâinile împreunate ale gardianului şi ieşind pe partea cealaltă. Gardianul scapă pistolul şi începe să urle.

— Se făceau arbalete bune pe vremea aia, spune Sarah, impresionată nu doar de armă, ci şi de ea însăşi.

Jago pufneşte, şocat că arma încă funcţionează.

Alţi trei gardieni au coborât pe podea, apropiindu-se de ei. Jago n-are de gând să-şi încerce norocul cu arbalete antice, aşa că înhaţă o sabie din mâna unei statui şi se năpusteşte spre cel mai apropiat gardian, fără să se îndepărteze de peretele din dreapta. Gardianul tânăr şi speriat ridică pistolul. Când se apropie de el, Jago se apleacă spre stânga şi sare cu picioarele pe perete, folosindu-se de inerţie ca să-şi continue alergarea câţiva metri, cu trupul paralel cu podeaua. Olmecul ajunge în spatele gardianului înmărmurit de uimire şi îl izbeşte în ceafă cu mânerul săbiei. Tânărul cade grămadă.

Sarah aruncă arbaleta şi se repede la un alt gardian, care ridică pistolul şi trage. Dar Sarah face un salt înainte peste cap, evitând glonţul, şi aterizează chiar în faţa lui, iar în clipa următoare îl loveşte în piept cu podul ambelor palme. Gardianul scapă pistolul şi se prăbuşeşte la podea, cu respiraţia tăiată.

— Pe aici! strigă Jago, luând-o la fugă spre o uşă deschisă de sub platforma de vizitare.

Sarah înhaţă o altă arbaletă de la un războinic din coada şirului şi porneşte în urma lui Jago.

Olmecul şi cahokiana ies din hangar, clipind ca să-şi acomodeze ochii la lumina zilei. Nu se vede niciun gardian. Nu încă.

— Pe acolo! spune Sarah, făcând semn cu mâna spre o parcare.

Parcurg cei 40 de iarzi în mai puţin de 4,5 secunde şi se opresc lângă o maşină Chery Fulwin, cu geamurile coborâte. Jago aruncă sabia pe bancheta din spate şi urcă pe scaunul din stânga. Se apleacă sub volan, smulge capacul panoului cu siguranţe şi în patru secunde motorul porneşte.

— Ai mai făcut asta, spune Sarah impresionată.

— Tu nu? rânjeşte el.

— Nu atât de repede.

Jago afişează un zâmbet superior, întrebându-se dacă Sarah doar a încercat să-l flateze. Oricare ar fi intenţia ei, cert e că l-a făcut să se simtă bine. Trece în marşarier, când la marginea parcării apar şase gardieni.

— Pune-ţi centura, spune el.

Trei gardieni se apropie de maşină, iar Jago dă cu spatele, virând scurt, apoi trece în viteza întâi şi iese din parcare. Doi dintre gardieni sar în lături, iar al treilea e izbit de aripa maşinii şi se răstoarnă. Jago trece în viteza a doua şi apasă pedala de acceleraţie până la podea, rupând bariera unui punct de control. Gardienii se adună în faţa maşinii ca un roi, agitându-şi mâinile şi pistoalele, în timp ce maşina coboară panta şi se apropie de strada principală. În spatele gardienilor

se vede închizându-se o poartă mare de metal.

Le va fi greu să treacă.

Doi bărbaţi dau o mână de ajutor să o închidă mai repede şi se aud împuşcături. Jago şi Sarah se ghemuiesc în spatele bordului. Parbrizul e ciuruit de gloanţe, transformându-se într-un păienjeniş alb. Sarah coboară şi mai mult în scaun şi loveşte parbrizul cu picioarele – o dată, de două ori – până îl smulge din ramă, pentru ca Jago să poată vedea.

Poarta e închisă pe jumătate. Şi se va închide cu totul până vor ajunge la ea.

— Putem încerca să trecem prin ea! strigă Jago.

— Nu cu jaful ăsta, îi răspunde Sarah, prinzându-şi centura de siguranţă. N-ai văzut niciodată cum arată manechinele de la testele auto?

Jago trece în viteza a patra, încercând să stoarcă şi ultima fărâmă de putere din motorul turat la maximum.

Gardienii se dau la o parte, iar cei doi bărbaţi care împing poarta o iau la fugă. Acum e închisă pe trei sferturi, însă ar putea fi suficient să le oprească maşina. Sarah se uită spre cabina gardienilor şi i se pare că vede panoul de comandă al porţii. În faţa cabinei stau doi bărbaţi care se uită împietriţi la maşină. În plus, cabina are geam, iar maşina merge cu viteză mare şi mai au doar câteva secunde până la impact. E o lovitură imposibilă.

Ai încredere în antrenamentul tău, Sarah. Nu sta pe gânduri. Asta ar spune Tate: „Nu sta pe gânduri”.

Sarah înhaţă arbaleta şi, fără ca măcar s-o ducă la umăr, trage.

Săgeata trece printre cele două gărzi, sparge geamul şi atinge cheia care controlează mecanismul porţii. Cheia se întoarce în cealaltă direcţie, iar poarta porneşte lent înapoi chiar în clipa când maşina ajunge în dreptul ei. Din portiere sar scântei şi oglinda se rupe, dar reuşesc să treacă. *La limită.*

Maşina merge mai departe, lăsându-i pe gardieni uluiţi în urmă. Sarah ţipă de plăcere, iar Jago doar râde.

41.252363, -95.997988{97}

Aisling Kopp

CIMITIRUL CAVALERIEI, QUEENS, NEW YORK, STATELE UNITE

La mii de kilometri distanţă, Aisling Kopp se uită cu un aer obosit la o piatră funerară. Nu vrea să fie aici în această zi însorită, în acest cimitir nepopulat – cu vii, cel puţin. Ar trebui să fie în China, în Turcia sau în alt loc, urmărind indiciile Jocului Final. Deşi, într-un sens, tocmai indiciul ei a adus-o la New York, departe de acţiune.

Piatra funerară e a lui Declan Kopp. Tatăl lui Aisling.

— De ce m-ai pus să vin până aici? îl întreabă Aisling pe bătrânul de lângă ea. E un fel de chestie motivaţională? Am fi putut face asta şi la telefon.

Bunicul lui Aisling pare adâncit în gânduri. Glasul nepoatei îl aduce la realitate şi întoarce spre ea ochiul bolnav, de un alb lăptos. Ţine mâinile împreunate calm la spate. Îi lipsesc trei degete de la mâna stângă. Are o barbă albă şi stufoasă, iar în părul său lung şi cărunt încă se văd câteva fire roşcate. Cu decenii în urmă, acest om a fost un Jucător. La fel ca Declan, fiul lui şi tatăl lui Aisling.

Declan a murit la scurtă vreme după ce i s-a născut fata. Pe Aisling a antrenat-o bunicul. El a învăţat-o tot ce ştie. A fost lângă ea, întins pe burtă, dându-i indicaţii, în ziua în care Aisling a ucis pentru prima oară. Cu aceeaşi puşcă precisă – o Brugger & Thomet APR308 – pe care o are acum Aisling la picioare, demontată şi strânsă într-o servietă lungă şi subţire, de culoare neagră. Ziua aceea şi mândria de pe chipul bunicului sunt printre cele mai dragi amintiri ale lui Aisling. Tocmai de aceea, când bunicul a insistat să-l viziteze, ea s-a supus, deşi nu avea niciun chef. Indiciul i-a dat de gândit bătrânului. Aisling i-a spus la telefon şirul aleatoriu de cifre, iar bătrânul i-a vorbit pe un ton pe care nu-l mai auzise niciodată la el.

În glasul lui se simţea teama.

Şi numai din cauza unor cifre: 19090416. Ce naiba or mai fi însemnând şi ele.

Aşa că Aisling a schimbat două trenuri şi patru avioane ca să se întoarcă în Queens, epuizată de călătorie şi dornică să plece mai departe cât mai curând cu putinţă. Oricât de mult l-ar iubi, Aisling ştie că vremea celor ca bunicul a apus. Munca antrenorilor s-a terminat.

— Nu ţi-am povestit niciodată cum a murit tatăl tău, spune calm

bătrânul.

Aisling se uită la ceasul de mână enorm, roz:

— Şi ţi-ai găsit tocmai acum?

— N-a fost important până acum, răspunde bunicul. Dar cred că Ei vor să ştii. Habar n-am din ce motiv.

Aisling se gândeşte la kepler 22b, fiinţa aceea ciudată. Nu vrea să se gândească la motivele lui, la ce lucruri ştie şi la cum le-a aflat. Din fericire, nici nu trebuie. Jocul Final e simplul. Omori sau eşti omorât.

— Ce te face să crezi asta?

— Indiciul tău. Conţine data la care a murit, dar cifrele sunt amestecate între ele.

Aisling pufneşte, simţindu-se o mare prostănacă pentru că nu a observat tocmai *asta*.

— E o codare cam simplă pentru nişte extratereştri.

— Cum ţi-am zis, fata mea, au vrut să-ţi dai seama. Dar ce mă nelinişteşte e *motivul* lor.

— Continuă.

— După ce a devenit neeligibil, tatăl tău nu a putut să renunţe la Jocul Final. Şi mulţi ani l-a tot studiat. I-a studiat pe *Ei*. Încercând să înţeleagă tot.

Aisling îşi aminteşte una dintre primele ei lecţii, un lucru pe care bunicul i l-a întipărit în minte din copilărie.

— Nu e treaba noastră să ştim, spune ea. Ce va fi va fi.

— Eu aşa te-am învăţat, fata mea, dar…

Bunicul ridică o mână şi continuă:

— Tatăl tău avea ideile lui şi tocmai de aceea nu era foarte popular în rândul seminţiei. Te-a făcut cu o femeie care nu era de-a noastră, iar, când Consiliul Suprem a hotărât că vei deveni Jucătoare, a fost foarte supărat.

Aisling e mai atentă acum. E prima oară când aude atât de multe despre părinţii ei – a ştiut întotdeauna că nu e bine să întrebe. Dar acum stăvilarul a fost ridicat.

— Şi ce-a făcut?

— A fugit, dar mai înainte l-a omorât pe cel care era desemnat Jucător la momentul acela. A plecat cu tine şi cu piatra la care aveai dreptul prin naştere. Erai doar un prunc, aveau să mai treacă mulţi ani până să devii eligibilă. Dar tatăl tău zicea că vrea să întrerupă ciclul.

— Ce naiba înseamnă asta? Că voia să pună capăt seminţiei noastre?

Bunicul oftează, clătinând din cap:

— Probabil, dar n-am înţeles niciodată foarte bine. Consiliul Suprem m-a trimis să vă caut, pe voi doi şi piatra, iar în cele din urmă v-am găsit. Şi am reinstaurat ordinea în seminţia noastră.

Aisling are nevoie de câteva clipe să înţeleagă.

— L-ai omorât, spune ea în cele din urmă.

Bunicul încuviinţează:

— Pe fiul meu. Tatăl tău. Prin luneta puştii de la picioarele tale. Da.

Aisling expiră uşor pe nas. Nu ştie cum să interpreteze această dezvăluire, nu ştie ce să facă cu ea.

Bătrânul îi întinde o hârtie împăturită:

— Astea sunt coordonatele locului unde te-a dus. Unde a murit. Poate că Ei vor să mergi acolo.

Aisling ia hârtia şi o despătureşte. Un loc din Italia. O pune în buzunarul de la spate:

— Să merg acolo ca să fac ce?

Bunicul clatină din cap:

— Poate să vezi ce a văzut şi tatăl tău. Poate să înţelegi ce a înţeles şi el.

— Dar el nu voia să *câştige,* spune Aisling, surprinsă de propria vehemenţă.

Se înfurie brusc pe tatăl ei – un om pe care nu şi-l aminteşte – pentru că a încercat cumva să se opună Jocului. Pentru că a pus-o pe ea la mijloc. Pentru că l-a obligat pe bunicul ei să poarte atâţia ani povara vinovăţiei.

— Aşa-i, spune bătrânul. El voia să *ştie.* Dar poate că tu, fata mea, vei reuşi să le faci pe amândouă.

Christopher Vanderkamp

HOTEL GRAND MERCURE, CAMERA 172, PIAŢA HUÍMÍN, XI'AN, CHINA

Christopher primeşte un telefon de la portar. Kala pleacă. Şi-a luat bagajele şi se îndreaptă spre aeroport.

E devreme, aşa că nu-şi face griji. Zborul pleacă peste cinci ore şi, chiar dacă traficul va fi îngrozitor, lui Christopher nu-i va lua mai mult de două ore să ajungă la Aeroportul Internaţional Xi'an Xianyang. Şi lui Sarah îi plăcea să înceapă lucrurile mai devreme. Poate e un lucru pe care toţi Jucătorii îl au în comun: superpunctualitatea.

Christopher face duş, se îmbracă şi îşi pregăteşte un mic bagaj. Şi de data asta îşi va lăsa în cameră majoritatea lucrurilor. Nu-i trebuie, nu are ce face cu ele. Câtă vreme are paşaportul şi cardurile de credit, poate călători fără probleme în căutarea lui Sarah. E drept că în urmă cu două zile a primit un e-mail îngrijorat şi furios de la mama lui, dar creditul încă nu i-a fost blocat.

În taxi îşi deschide smartphone-ul şi se uită la fotografii. Cu Sarah, cu ei doi. A început să le facă la 14 ani, în clasa a 8-a, când erau împreună de un an, poate mai puţin. Îl sperie gândul că i-a ascuns atât de multe lucruri. Când nu erau împreună, ea ducea o cu totul altă viaţă: făcea antrenamente, îndura probe foarte dure, dobândea abilităţi înspăimântătoare. Şi totuşi, când era cu el, era tot Sarah. Sarah pe care o iubise întotdeauna.

Şoferul porneşte radioul şi din difuzoare se aude un cântec de dragoste în chineză, care îl smulge din reverie, amintindu-i unde se află şi ce face. Se uită la o poză: Sarah în faţa maşinii părinţilor ei, chiar înainte să plece într-o excursie în Marele Canion. Poate că, de fapt, nu mergeau la Marele Canion. Poate fusese o altă minciună.

Ar trebui să fie furios pe ea pentru că l-a minţit în toţi aceşti ani. Furios că îi spusese că merge la Marele Canion, într-o tabără de fotbal sau la lecţiile de pian, când, în realitate, se antrena să devină o ucigaşă fără milă. Ar trebui să-i fie frică de ea. Dar nu-i este. E speriat de cât de mult o iubeşte în continuare, oricine ar fi, orice ar fi făcut, oricât de multe i-ar fi ascuns. În fotografie, Sarah face cu mâna. Christopher zâmbeşte.

— Te iubesc, spune el.

Şi îi face şi el cu mâna.

sq amlaifa kaisaris ylaensis nns nasiad fram frumistsahs hnnnane. nns fralaf farfa nfar aonaris gah in fraka fridu.

annikinns gah maximns nnsis ananemnn uairrnba, aanht nnsis glenn. ana famma aanhtaiska ataeveins fareí nsuemnn fans batistans nnsarans.

aagiyns sa mikas ststikans yarf in hrnkk fairh afmarzein ylaensis. haaisaiy ana aleinai faanh ik afaraaistifs yas sye ains.

Sa barms saei yarf feararnsifs fram hinaaryeisein rnmone yahsgif aftra syinfs. fai fekyinrqs glaesnn aftra, mifratimriaeann aftra, rasyinfnqaeann if fq tanniaeann sninmnnaq.

oliya mar ik sya bainas ylaensa gah aaaamma reikga rnmone. eis biuemnn sinteinq rntfinaa ahaks fridans yairfif nin aiy.

fanr gera hnnaa gah mais tanhans yarf rnma fram aranhtina baayayeisa. franginqaeann fairh rais sya manaram knngam ei yairfan fai ainahan.

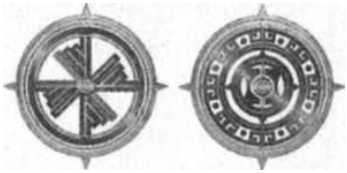
ylaens skaa yisan sa ifthma. snngis ist an biuiman fans feryinrans. frofiaa ik fanra aafon fq mikiaon. brnkga fq faareinskrama airizane meine.

attinha eiz mein gah tinha finaa meina. yeis frauistgam annikinan gah ylaens nsuimam.

Saznh aaas mif baoaa fnaanif. rnma aransgif.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

AUTOSTRADA G5 JINGKUN, CHINA



Sarah şi Jago sunt şi ei în drum spre aeroportul Xi'an Xianyang. Au abandonat Fulwin-ul şi au furat un break Brilliance Junjie, maşină care se întâlneşte cu zecile de milioane pe străzile Chinei. E o maşină care nu atrage atenţia, aşa că nimeni nu se uită la ei. Sarah e la volan, iar Jago joacă Tetris pe telefon.

— Ne-am descurcat de minune în complex, Feo.

— Adevărat, răspunde el. Ştiam că o să reuşim.

— A fost prima oară când am văzut pe cineva mergând pe perete de-adevăratelea.

— Totul depinde de tenişi, spune Jago, făcând pe modestul. Iar lovitura ta de arbaletă a fost incredibilă. Deşi oricum am fi reuşit să trecem de poartă.

Sarah zâmbeşte şi ridică din umeri, imitând nonşalanţa lui Jago:

— Câtă vreme ne salvăm viaţa unul altuia, totul o să fie bine.

Jago îşi stăpâneşte zâmbetul.

— Da, e un plan bun.

— Ar trebui să ne aranjăm un pic înainte să ajungem la aeroport, spune ea.

— Uite o benzinărie.

Trag pe dreapta şi se duc pe rând la baie. Sarah îşi prinde părul lung într-un coc strâns, se dă cu creion dermatograf ca să-şi închidă ochii la culoare, îşi schimbă lenjeria intimă, îşi pune haine noi şi le aruncă la coş pe cele vechi. În mod ciudat, se simte bine. Diferit. E mai încrezătoare. Poate că, la fel cum se întâmplă cu toate lucrurile, Jocul Final devine mai uşor pe măsură ce îl joci.

Jago îşi spală trupul prăfuit şi se uită la apa cărămizie care se prelinge în gura de scurgere a chiuvetei. Îşi pune feţe de porţelan pe dinţii încrustaţi cu diamante şi scoate din rucsac o pereche de ochelari scumpi şi extravaganţi. Îmbracă o cămaşă de mătase neagră şi o lasă pe jumătate descheiată.

Din benzinărie pornesc spre aeroport. În timp ce Jago continuă să joace Tetris, Sarah conduce cu grijă, uitându-se constant în retrovizoare. Ceva nu-i dă pace.

— Nu-mi vine să cred că ăia doi s-au ţinut după noi, spune Sarah. Cum au reuşit?

— Nu s-au ţinut după noi, că aş fi observat, spune Jago, apoi răsuceşte telefonul şi îi scoate bateria, studiind-o cu atenţie. Cred că ne urmăresc cumva.

— Mda, şi ce-i mai rău e că o fac separat. Chiyoko nu se aştepta ca An să fie aici. A vrut să ne prevină.

Jago se uită la ea:

— Atunci de ce a încercat An s-o salveze?

— Habar n-am, spune Sarah, iar după o scurtă pauză adaugă: Crezi că a reuşit s-o salveze?

— Sper că nu. Sper ca ticniţii ăia doi să fi murit.

— Şi eu. Dar *cum* ne-au găsit? întreabă ea, aruncându-i o privire lui Jago, care îşi studiază în continuare mobilul. Ne-au urmărit telefoanele? Sau căutările pe internet? Ori ne-au implantat vreun cip?

— Totul e posibil. Aşa că ne schimbăm telefoanele cât de curând şi folosim internetul cât mai puţin, doar de la calculatoare publice.

Face o pauză, apoi continuă:

— Dar cipurile? Când ar fi putut să ni le implanteze?

Amândoi ştiu răspunsul.

— La Convocare, spune Sarah. Doar atunci ar fi avut cum.

— Şi ce facem?

Câteva clipe de tăcere.

— Până ne vom putea face o radiografie adevărată, va trebui să ne verificăm unul pe celălalt. *Peste tot.* Nu ne putem asuma niciun risc.

Jago nu se poate stăpâni: inima începe să-i bată mai repede la gândul că va examina îndeaproape trupul lui Sarah. Deşi ştie că n-are de ce, şi ei începe să-i bată inima mai repede.

— Când? întreabă Jago, poate un pic prea nerăbdător.

— Uşurel, răspunde Sarah cu un zâmbet. Curând.

— Nu, ce vreau să spun e: înainte sau după ce urcăm în avion?

Sarah strâmbă din buze:

— Dacă avem timp, înainte, dar numai dacă nu ne împiedică să ne cărăm mai repede din China. E prea periculos pentru noi în ţara asta.

Jago e de acord. Scoate mâna pe geam, lăsând aerul cald să-i mângâie degetele, şi se gândeşte la cea mai bună metodă de a căuta cipuri. Vor trebui să fie exhaustivi…

Sarah îşi drege glasul:

— Tu unde zici să mergem?

Jago se uită la ea:

— În Italia, nu? Ultima dorinţă a lui Cheng Cheng a fost să-l vizităm pe prietenul lui.

— Poate, dar m-am tot gândit la indiciul meu. La început, am crezut că cifrele erau litere codate, dar nu sunt. Sunt doar cifre.

— Ce vrei să spui?

— Cred că sunt nişte coordonate. Dar sunt amestecate. Am nevoie

de timp să le descifrez.

— Dar trebuie să alegem o destinaţie.

— Atunci să zburăm spre o ţară aflată între China şi Italia. Iar restul drumului îl facem cu alte mijloace. Nu ne apropiem de aeroporturi şi nu călătorim cu avionul nici măcar sub nume false.

Jago parcurge liste în mintea lui. Nume, locuri, cunoştinţe.

— Ce zici de Irak? întreabă el în cele din urmă.

— Irak?

— Ştiu la Mosul pe cineva din seminţia mea, care ar putea să ne ajute. Poate să ne facă rost de orice – şi crede-mă, în Irak chiar poţi să faci rost de orice. Putem să rămânem acolo o zi sau două, timp suficient să te gândeşti în linişte la indiciul tău.

Sarah îi aruncă o privire:

— Păi, atunci mergem în Irak.

Christopher Vanderkamp

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL XI'AN XIANYANG, TERMINALUL 2, CHINA

Christopher ajunge la aeroport.

Sarah ar putea fi aici. Din moment ce Kala pleacă din China, e rezonabil să presupună că şi alţi Jucători fac acelaşi lucru.

Nu o vede pe Kala, dar nu-şi face griji din cauza asta. Ştie că va da de ea în cele din urmă.

Sarah ar putea sta la coadă chiar în clipa asta.

Christopher arată biletul la ghişeul de îmbarcare. Nu dă niciun bagaj la cală.

Poate că-şi cumpără bilet.

Merge de-a lungul pereţilor de sticlă, apropiindu-se de punctul de control.

Ori a murit deja? Iar eu urmăresc o fantomă?

Nu se uită afară. Pleacă din Xi'an şi nu se va mai întoarce niciodată, aşa că ce rost are să arunce o ultimă privire spre un oraş pe care îl lasă în urmă.

Nu, aş şti dacă a murit, aş simţi ceva.

Merge prin aeroport pierzându-se în mulţime, în vălmăşagul de zgomote şi mirosuri. Nu vede cuplul care se îndepărtează degajat de ghişeul de bilete, încercând să dea impresia că nu are nicio legătură cu ceea ce presa numeşte atacul terorist care a avut loc acum 132 de minute la Armata de Teracotă.

Christopher ajunge la scanerul cu raze X, întorcând spatele Chinei. Şi, fără să-şi dea seama cât de aproape este de ea, întoarce spatele şi iubitei lui, ţinta căutărilor sale, prietena lui cea mai bună şi fata visurilor sale, Sarah Alopay.

Chiyoko Takeda

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN, DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

Chiyoko se dezmeticeşte brusc din visul ei idilic. Mirosul sărurilor cu care a fost trezită e amar, aspru, dureros. Simte că îi zvâcneşte capul.

Florile din vis au dispărut.

Ce s-a întâmplat?

An Liu e aplecat deasupra ei.

An Liu, ţicnitul.

Da, îşi aminteşte: Camera Stelată, olmecul şi cahokiană, explozia.

Discul.

Se întreabă dacă cei doi au reuşit să scape cu viaţă, dacă An Liu a luat discul sau dacă ştie măcar de el. Dacă discul a rămas îngropat acolo, cu olmecul şi cahokiana, trebuie să se întoarcă după el. Ştie ce conţine şi la ce conduce. Are nevoie de discul acela. Acum.

Chiyoko încearcă să se ridice, dar are capul prea greu. An se uită la ea cu atenţie, fără să facă vreo mişcare s-o ajute.

Chiyoko se concentrează asupra oboselii şi dezorientării. Îşi adună *chi*-ul, încercând să-şi scoată discul din minte şi să rămână în prezent.

Stai aici şi totul o să se rezolve.

Stai aici.

Se ridică în coate şi se uită la An.

Îşi dă seama că s-a schimbat ceva la el.

Jucătorul Shang îşi împreunează mâinile într-un gest împăciuitor şi spune în mandarină:

— Ascultă-mă, te rog.

An a hotărât să n-o omoare pe Chiyoko ca să-i bea sângele şi nici nu vrea să-i tăbăcească pielea ca s-o poarte pe umeri. Ar fi fost o prostie, pentru că ar fi putut să nu funcţioneze. Ce funcţionează e prezenţa ei, în viaţă, lângă el. Şi aşa a hotărât să procedeze.

Acesta e Jocul Final acum.

— Promit că n-am să-ţi fac rău, spune An.

Chiyoko îşi dă seama că spune adevărul.

— Şi promit că poţi să pleci când vrei, adaugă el.

Dar lui Chiyoko îi e limpede că de data asta a minţit. Trebuie să

aibă grijă cu el. E un nebun imprevizibil.

Se află într-un dormitor mic, într-o clădire de beton. E o încăpere austeră: un scaun, o măsuţă, un pahar de plastic, o carafă mare de sticlă plină cu apă şi gheaţă. Pe un perete atârnă un poster încreţit care înfăţişează un ginkgo{98} foarte bătrân, cu frunzele îngălbenite de toamnă. Pe un alt perete e o fereastră murdară cu zăbrele, iar pe al treilea e un aparat de aer condiţionat. Nu are multe opţiuni de evadare. La vreo 6 picioare de pat e o uşă de metal cu trei yale, montate pe partea exterioară. Lui Chiyoko îi e foarte limpede că va sta închisă acolo.

Dar nu poate rămâne în camera aceea. Nu e timp. Discul trebuie găsit.

— Cum te simţi? întreabă An.

Chiyoko înclină capul în faţă şi îl ridică la loc. *Aşa şi aşa,* spune gestul ei.

— Ai fost rănită. Te-ai lovit la cap şi ţi-am cusut o rană adâncă de la gât.

Chiyoko pune mâna pe bandajul de la gât.

— Mi-a fost teamă să nu fi făcut vreo hemoragie cranianã, dar nu ţi s-au dilatat pupilele, iar respiraţia şi pulsul sunt normale. Aşa că de la complex te-am adus direct aici.

De obicei An nu vorbeşte atât de mult, dar acum se exprimă cu o fluenţă pe care n-a avut-o niciodată.

Chiyoko îi face semn că vrea ceva cu care să scrie.

— Bineînţeles, spune An apropiindu-se de masă.

Îi întinde un carnet şi un creion roşu.

Chiyoko îşi dă seama că nu-l poate înjunghia cu un creion. An e inteligent, precaut. Deci va trebui să fie mai deşteaptă decât el.

Mulţumesc, scrie ea cu uşurinţă în mandarină.

— Cu plăcere, răspunde An încercând să zâmbească.

Unde?

— La mine acasă.

Xi'an?

— Da, spune el după ce stă un pic pe gânduri.

Lucrurile mele?

— În camera mea, în siguranţă.

De ce sunt aici?

An se uită la ea, neştiind cum să-i explice. Chiyoko loveşte nerăbdător carnetul cu vârful creionului.

— Pentru că…

An întoarce privirea, cu un aer agitat.

Chiyoko loveşte iarăşi întrebarea cu creionul, mâzgălind cuvintele „de ce".

— Pentru că mă faci să mă simt bine.

Chiyoko se uită la An curioasă. Şi atunci îşi dă seama ce s-a schimbat la el. Îşi aminteşte pauza din lupta lor de la magazinul de electrice. Îşi aminteşte ce i-a spus An atunci: că se simte întreg şi tânăr.

Bâlbâială, scrie ea.

An încuviinţează.

— Mă bâlbâi de când eram mic. Şi am ticuri care îmi fac viaţa un chin. Dar acum s-a terminat.

Se uită ţintă în ochii lui Chiyoko. În privirea lui se citeşte recunoştinţa, dar şi altceva. Ceva posesiv şi pătimaş. Ea încă nu ştie ce să facă. Băiatul acesta crede că l-a vindecat de ticuri şi de bâlbâială. Hotărăşte să pretindă că nu înţelege şi face un semn cu degetul spre ea, înclinând capul cu o expresie nedumerită.

— Da, tu. În preajma ta mă simt altfel. Mă simt vindecat.

Chipul lui Chiyoko e inexpresiv. An tocmai s-a pus într-o situaţie incredibil de dezavantajoasă. Jucătoarea Mu hotărăşte că trebuie să-i câştige încrederea. Cât mai repede. După care va profita de ea. Primul pas va fi dificil.

Al doilea, uşor.

Îmi vreau lucrurile, scrie ea pe carnet, vârându-i-l sub ochi.

An clatină din cap. Chiyoko se uită ţintă la el o clipă, punând carnetul în poală. Următoarea propoziţie o scrie pe îndelete şi cât de citeţ îi permite creionul.

Nu voi fi prizoniera ta.

An clatină iarăşi din cap:

— Nici nu vreau să fii. Putem să facem echipă.

Se referă la Jocul Final. Chiyoko îşi stăpâneşte impulsul de a da ochii peste cap. Nu face alianţe. E o singuratică. O solistă.

Se preface că stă pe gânduri, apoi scrie:

Doar asta ştii să faci?

Apoi mimează că scoate un cui de la o grenadă şi o aruncă, sugerând cu mâinile o explozie.

— Confuzie, distrugere, moarte, spune An. Doar asta am *nevoie* să fac.

Crezi? scrie ea.

An o priveşte nedumerit, ca şi când răspunsul ar fi evident.

— Despre asta e vorba în Jocul Final: nesiguranţă şi moarte.

Chiyoko aşteaptă câteva clipe, apoi scrie:

Doar asta ai fost învăţat?

An tremură aproape imperceptibil, ticul revenindu-i pentru o milisecundă. Chiyoko îşi dă seama că a atins o coardă sensibilă.

Întinde mâna şi îl strânge de braţ, lovind insistent întrebarea cu vârful creionului.

— N-n-n-n-nu e treaba ta, îngaimă el ruşinat, apoi dă să iasă din

dormitor.

Dar Chiyoko pune creionul şi carnetul în poală şi bate din palme cu putere. An înlemneşte înainte să ajungă la uşă. Se întoarce spre ea cu privirea plecată, ca un câine mustrat. Chiyoko coboară picioarele peste marginea patului. Se sprijină în ele şi îşi dă seama că şi-a revenit. La nevoie, poate să şi alerge. Dar încă nu e pregătită să lupte. Nu încă.

Scrie ceva pe carnet. An aşteaptă. Când termină, Chiyoko întinde carnetul spre el şi îl loveşte cu două degete. An se apropie de ea şi ia carnetul.

Promit că n-am să-ţi fac rău.

I-a întors propriile cuvinte.

An le citeşte de câteva ori. Nimeni nu i-a făcut această promisiune fără ca mai apoi s-o încalce. Fără ca în spatele ei să se ascundă un şiretlic. Dar pentru că vine de la Chiyoko – frumoasa, blânda, puternica Chiyoko – o crede.

Pentru prima oară în viaţa lui, crede că ceva bun chiar este bun. Nu – cum se întâmplă de obicei – că ceva rău este bun. Ca măcelul, moartea, meteoriţii, o bombă bine plasată, un trup sfârtecat, sânge pe mâini, pe pereţi sau pe feţele oamenilor. Acestea sunt lucruri bune şi orice altceva e minciună.

E un sentiment ciudat.

— Poţi să mergi? întreabă el cu glas scăzut.

Chiyoko face semn că da.

An întinde mâna:

— Vino să-ti arăt locuinţa mea.

Chiyoko îl ia de mână.

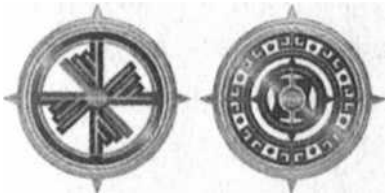
În clipa aceea ştie că, însănătoşind o părticică din el, a-i câştiga încrederea va fi la fel de simplu ca a câştiga un joc de îndemânare cu un copil. Tot ce trebuie să facă acum e să pretindă că-l iubeşte, el va coborî garda şi ea va putea pleca.

Dar nu înainte să-şi recupereze lucrurile. Rucsacul în care se află ceasul şi ochelarii speciali care îi pot arăta dacă olmecul, Jago Tlaloc, a murit sau a scăpat şi continuă să Joace.

Să Joace.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL XI'AN XIANYANG, TERMINALUL 2, CHINA



Jago şi Sarah au noroc. Găsesc un avion care pleacă la Delhi într-o oră, iar de acolo au imediat legătură spre Abu Dhabi. Apoi vor aştepta vreo două ore în aeroport până decolează cursa care îi va duce direct în nordul Irakului. Durata totală a călătoriei e mai mică de 19 ore, remarcabil pentru această parte a lumii.

Îşi cumpără bilete cu paşapoarte false – al ei e canadian, al lui portughez – şi cu carduri de credit emise pe aceleaşi nume false. Îşi stăpânesc nervii când ajung la punctul de control, gândindu-se că probabil autorităţile deja au dat în urmărire generală doi străini care au terorizat complexul Armatei de Teracotă. În faţa detectoarelor de metal se tem ca nu cumva vreun cip ascuns să declanşeze alarma, dar amândoi trec fără probleme.

După ce li se verifică şi paşapoartele au la dispoziţie 15 minute să urce în avion. N-au timp să meargă la baie, să-şi ia o sticlă de apă sau să-şi cumpere ceva de citit. Tocmai de aceea Sarah trece în grabă pe lângă un chioşc de ziare, fără ca măcar să arunce o privire spre el, aşa că nu vede că în spatele unui stand cu reviste stă Christopher.

— Hai, iubi, că nu mai e timp! spune Jago, continuând jocul de-a cuplul.

— Imediat! spune Sarah pe un ton iritat, jucând şi ea teatru. Şi ştii că nu-mi place să-mi spui „iubi", motănel.

În îmbulzeala din jur, Christopher aude două voci conversând în engleză şi se întreabă cine sunt, încotro merg, dacă sunt fericiţi, dacă sunt la fel de îndrăgostiţi ca el.

Nici măcar nu-i recunoaşte vocea.

Cel ce pierde în faţa lui Dumnezeu ca de la bărbat la bărbat
Va câştiga la sfârşitul jocului.
Am scos sabia din teacă acolo unde se întâlnesc fulgerele,
Dar sfârşitul e acelaşi:
Cel ce pierde în faţa lui Dumnezeu cum pierde tăişul săbiei
Va câştiga la sfârşitul jocului.{99}

Alice Ulapala

DEPOZITUL FABRICII DE PERUCI FASHION EUROPE, CHENGDU, CHINA

Alice se uită pe ferestrele murdare şi întunecate. O vede pe Shari ghemuită pe scaun, bătută şi însângerată. La una dintre mâini are un bandaj. A pierdut un deget. Degetele tefere sunt lăsate liber, dar probabil o dor. Shari doarme. Alice nu-şi poate închipui cum de reuşeşte să doarmă în vacarmul înfiorător din încăpere.

Poate şi-a pierdut cunoştinţa de la atâta bătaie, de la deshidratare sau de la oboseală. Sau poate de la toate trei.

Ori poate a murit.

Alice închide ochii şi ascultă. Îşi proiectează gândurile în depozit. Se concentrează asupra respiraţiei lui Shari. Cheamă în ajutor Mamele şi Taţii, Fraţii şi Surorile şi toate seminţiile de pe pământ.

Ascultă, ascultă, ascultă.

Shari *doarme*. Visează lucruri frumoase. Verdeaţă. Râsete. Torturile pe care le-a îndurat s-au scurs ca apa de ploaie. Pare că nu simte nimic din ce i-au făcut Baitsakhan şi gaşca lui de torţionari. Ca şi când mintea ei s-ar putea separa de trup. Tocmai asta a ajutat-o pe Alice să o găsească pe Jucătoarea harrapică, folosind un dar de mult uitat.

Poporul lui Alice şi-a proiectat gândurile în felul acesta timp de zeci de mii de ani. E singura seminţie care mai ştie cum se face. Au învăţat de la făpturile precum kepler 22b, care i-au vizitat în Marea Câmpie în timpuri imemoriale.

Când a văzut gestul de mărinimie al lui Shari din autobuz, Alice i-a simţit bunătatea şi de atunci aceasta a strălucit în noapte. Apoi a simţit durerea lui Shari şi locul unde se afla. O asemenea bunătate nu merita atâta durere. Aşa că Alice a venit s-o scape de suferinţă.

Alice se gândeşte că, dacă nu va câştiga ea Jocul Final, i-ar plăcea să câştige Shari, şi oricum, Jucătoarea harrapică nu merită să moară de mâna nenorocitului de Baitsa-nu-ştiu-cum.

Da, Shari ar fi o bună zeiţă pentru viitorul omului. O zeiţă nemaipomenită.

Alice îi cântă un mesaj lui Shari, un mesaj care se strecoară în visul ei: „Trei minute şi pleci… trei minute şi pleci… trei minute şi pleci…”

Capul lui Shari cade în piept.

Shari a auzit.

Alice e în picioarele goale. Se strecoară silenţios pe uşa depozitului. În timpul antrenamentelor a păşit fără zgomot pe cărbuni încinşi, pe cioburi de sticlă şi pe straturi de ciulini uscaţi. La brâu are un briceag, iar în mâini ţine două dintre multele ei bumeranguri.

Sunt două bumeranguri diferite pentru două scopuri diferite. Ştie că pentru un koori această armă e o glumă proastă, dar, dacă ştii s-o mânuieşti, e cea mai bună din lume!

Şi nimeni nu mânuieşte bumerangul mai bine ca Alice.

Ţipetele din difuzoare sunt atât de puternice, încât e floare la ureche să deschidă uşa şi să se strecoare în semiîntuneric. Unul dintre băieţii cu căşti antifonice curăţă un pistol, scăldat în lumina becului care îi atârnă deasupra capului. Celălalt stă în umbră, cu un telefon în mână – scrie un mesaj sau se joacă.

Pe masă au un arc, două serviete şi o tolbă cu săgeţi.

— Hei! strigă Alice, să-şi dea seama dacă o pot auzi.

Dar ei nu fac nicio mişcare, pentru că ţipetele sunt prea puternice şi, în plus, au căştile pe urechi.

Dar Shari aude.

Şi ridică uşor capul umflat.

Alice iese din umbră.

Shari o vede.

Alice îi face cu ochiul. Vrea ca harrapica să vadă, gândindu-se că îi va plăcea ce urmează.

Ridică un bumerang şi îl aruncă în aer, imprimându-i o curbură ascendentă. Bumerangul se înalţă spre tavan, trece pe deasupra unei grinzi, apoi coboară, se strecoară printre cablurile becurilor şi îl izbeşte peste mână pe băiatul care scrie mesaje – telefonul îi cade şi se sparge – după care îi retează buzele cu una dintre aripi şi, în cele din urmă, aterizează pe podea, la mică distanţă de Alice.

Băiatul ţipă, dar cel care stă cu spatele nu-l aude, continuând să cureţe pistolul. Ţipătul lui a fost ca o picătură de zgomot în oceanul de zbierete care se revarsă din difuzoare.

Băiatul rămas fără buze, care habar n-are ce l-a lovit, nu se uită spre Alice, ci în direcţia opusă, căci de acolo a venit atacul. Dar nu vede nimic. Se uită la Shari. Nimic. Doar fata inconştientă, legată de scaunul de lemn.

Iar în clipa următoare, complet pe nepregătite, briceagul lui Alice i se înfige în spate, între a şaptea vertebră cervicală şi prima vertebră toracică.

Jocul s-a sfârşit, amice.

Iar celălalt încă n-a observat nimic.

Alice face o grimasă spre Shari, care înţelege ce vrea să spună Jucătoarea koori: *Cine sunt amatorii ăştia?*

Shari coboară privirea spre funiile de la glezne, iar Alice se apleacă şi i le taie.

Harrapica se uită la băiatul rămas în viaţă.

Bold vede în cele din urmă ce se întâmplă şi reasamblează pistolul în grabă.

Shari se ridică şi se trânteşte pe spate, făcând scaunul ţăndări sub greutatea ei. Trebuie să se elibereze de funii.

Alice aruncă al doilea bumerang, dar nu-l nimereşte pe Bold, apoi se răsuceşte pe călcâie şi o ia la fugă spre o zonă întunecată, încercând să-i atragă atenţia.

Dar Bold nu muşcă momeala.

Pune culasa la locul ei, bagă un cartuş pe ţeava şi îndreaptă pistolul spre Shari.

Dar harrapica a reuşit să se elibereze şi a pornit spre el, ţinând în fiecare mână câte un picior de scaun.

Bold apasă pe trăgaci.

În clipa următoare, bumerangul cu muchii ascuţite îl izbeşte în ceafă şi i se răsuceşte în jurul gâtului, retezându-l până la şira spinării.

Glonţul ţâşneşte din ţeavă, dar mâna lui Bold cel însângerat a tremurat. Shari nu e lovită şi îşi continuă cursa spre el. Bumerangul plin de sânge cade pe podea. Shari ajunge lângă Bold şi, cu toate că e ca şi mort, îi înfige picioarele scaunului în piept. Băiatul se prăbuşeşte cu spatele pe masă, trupul lui zvâcnind ca o broască răstignită pe placa de disecţie.

Alice iese din umbră.

— Te simţi bine, colega? întreabă ea, oprind iPod-ul.

Încăperea se cufundă în linişte.

Cu un aer feroce, Shari încuviinţează gâfâind.

— Excelent! spune Alice, de parcă tocmai ar fi terminat un joc agreabil, după care îşi ridică bumerangul de pe podea.

— Sunt două pistoale în servieta aia, spune Shari, ca şi când i le-ar oferi.

— Nu-mi plac pistoalele, răspunde Jucătoarea koori, luând de pe masă o cârpă cu care îşi curăţă bumerangurile.

Shari desface pistolul din mâna lui Bold, apoi îl ia şi pe cel de pe masă.

— Nici mie, dar tot le iau cu mine. Mai am multă treabă.

— Bine, atunci. De ce nu? spune Alice, apoi deschide cealaltă servietă şi ia cele două pistoale Sig, împreună cu încărcătoarele de rezervă. Ar cam trebui s-o ştergem, nu?

— Da, onorabilă koori, ar cam trebui.

Pornesc spre ieşire. Shari nu se mai simte obosită. Mâna ei va avea nevoie de îngrijiri, dar nu o doare. Prima ei crimă şi entuziasmul stârnit de violenţa generoasă a lui Alice au umplut-o de energie.

Ajung la uşă şi aruncă o privire afară. Nu se vede nimeni.

— Cum m-ai găsit? întreabă Shari.

Alice chicoteşte:

— Ah, e un secret străvechi. Trebuie să te omor dacă îţi spun.

— Mă bucur că ai venit după mine. Mulţumesc.

— Mda. Păcat că n-a fost aici şi cealaltă aschimodie. Mi-ar fi plăcut să-l şterg de pe tabla de joc.

— Nu ştiu ce înseamnă „aschimodie”, dar şi eu aş vrea să-l elimin.

— Lasă că-i vine şi lui rândul.

— Am de gând să mă ocup personal de asta, Alice Ulapala.

Alice îi face cu ochiul:

— Numele meu sună foarte frumos când îl pronunţi tu.

Apoi se uită în stânga:

— Iar acum, fără supărare, dar eu o să-mi văd de drum. Să nu-ţi închipui că am semnat vreun armistiţiu sau ceva de genul ăsta. Nu vreau să fac echipă cu nimeni. Erai prin preajmă şi mi s-a părut că meriţi o altă soartă, asta-i tot.

Shari încuviinţează grav:

— N-am să uit niciodată. Sper să-ţi pot întoarce serviciul într-o bună zi, dacă situaţia mi-o va permite.

— Situaţia… spune Alice, ridicând privirea spre cer, pe care strălucesc din loc în loc câteva stele palide. În curând, situaţia ar putea deveni delicată, nu crezi?

— Deja e delicată, dacă mă întrebi pe mine, spune Shari cu un zâmbet amar.

— E bine să ştii că, dacă rămânem numai noi două în Joc, o să-ţi tai capul fără să stau pe gânduri. Dar o să mă doară sufletul.

Shari zâmbeşte şi îi întinde mâna teafără:

— Acelaşi lucru e valabil şi pentru mine.

Alice îi strânge mâna:

— Sărut-o pe micuţa ta Alice când o vezi. Cadou special de la mătuşica A.

Apoi se răsuceşte pe călcâie şi se îndepărtează cu paşi mari, tălpile ei goale călcând fără zgomot pământul.

Shari o urmăreşte cu privirea câteva clipe.

Alice e un adevărat exemplu.

Deja e o eroină.

Dar Shari nu mai poate rămâne. Traversează strada în fugă, urcă pe o scară metalică şi ajunge pe acoperişul depozitului, traversând în taină noaptea din Chengdu.

Îl lasă în urmă pe Baitsakhan – şi China.

Îi vrea sângele.

Dar trebuie să aibă răbdare.

Multă, multă răbdare.

Chiyoko Takeda

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN, DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

Chiyoko stă întinsă lângă An Liu. Sunt goi, faţă în faţă, înlănţuiţi şi acoperiţi cu un cearşaf până la talie.

Asta trebuia să facă pentru a scăpa.

Acum are încredere în ea.

În scurtă vreme îl va fura somnul.

Şi atunci Chiyoko va pleca.

Doar că s-a mai întâmplat ceva.

Chiyoko are o mână pe şoldul lui, iar el desenează mici spirale cu degetul pe umărul ei. An a fost blând, răbdător şi foarte priceput.

I-a şoptit întrebări la care ea a putut răspunde doar din priviri sau dând din cap. A muşcat-o doar o dată, exact la momentul potrivit. A gâdilat-o şi ea a râs în tăcere. A intrat încet şi adânc, încet şi adânc.

Şi, lucrul cel mai important, în afară de întrebări, a fost tăcut!

La fel ca ea.

A fost respectuos.

Până la sfârşit.

De aceea – deşi îi e greu să recunoască – i-a plăcut.

I-a plăcut să se culce cu pirotehnicianul ţicnit din seminţia 377.

Şi îi place să creadă că l-a schimbat pe An în mod semnificativ.

Pentru ea nu a fost prima oară – deşi ceilalţi au fost neîndemânatici şi dezamăgitori – însă presupune că a fost prima oară pentru An. Cine ar fi vrut să facă sex cu acest monstru pervers şi plin de ticuri? Se gândeşte că ar fi putut face sex pe bani, dar n-ar fi avut cum să înveţe în felul acesta lucrurile pe care le făcuse cu ea. O prostituată l-ar fi învăţat doar ce poate afla oricine de pe internet în doar câteva minute. Nu, singura explicaţie este *ea.* Efectul pe care îl are asupra lui. An a iubit-o, fie şi numai cât au făcut sex. Şi, cu toate că ea nu voia să-l iubească, în acele câteva clipe în care trupurile lor s-au mişcat la unison, o mică parte din ea l-a iubit.

Acesta e Jocul Final pentru ea. Să se prefacă, dar nu în totalitate. Între ei s-a întâmplat ceva real.

An i-a arătat locuinţa lui. Iniţial, a fost rezervat şi precaut, însă Chiyoko şi-a împletit degetele cu ale sale, şi An a început să se dezmorţească, să se deschidă.

I-a arătat computerele şi maşinăriile lui. Materialele şi explozibilii. Bombele şi uneltele. I-a arătat până şi medicamentele pe care le lua, aliniate în baie, în flacoane albe. I-a arătat şi animalul său de companie: o şopârlă din provinciile de vest. I-a arătat o fotografie cu mama lui, care murise când el avea doar un an. În rest, nu i-a arătat nicio poză cu altcineva.

A pregătit masa. Găluşte cu carne de porc şi orez fript cu stridii, presărate cu usturoi verde crescut în casă şi felii de portocală. Au mâncat şi au băut cola cu felii de lămâie, iar la desert au avut îngheţată şi prăjituri.

An a vorbit foarte puţin cât i-a arătat locuinţa lui mică, înghesuită şi întunecată. La masă, singura lui întrebare a fost dacă e totul în regulă – dar a pus-o de 17 ori. Da, totul era în regulă.

În cele din urmă au venit în această cameră. Chiyoko şi-a văzut lucrurile pe un scaun. Totul era acolo. Nu s-a repezit la ele. Puteau să mai aştepte. Trebuia să mai aştepte.

Pentru că mai întâi trebuia s-o facă.

Era singura cale.

S-au întins în linişte pe pat, păstrând o mică distanţă între ei. Au stat nemişcaţi o vreme. Respirând. Fără să se atingă. An a pus o mână pe pat, iar ea a pus mâna peste a lui şi s-a întors spre el. Era atât de emoţionat, încât nici măcar nu o putea privi. Chiyoko l-a sărutat pe gât, iar el a întors gura către buzele ei.

Şi a început.

Şi s-a întâmplat.

Acum se uită unul în ochii celuilalt. Fără să zâmbească. Doar se privesc. Chiyoko e necăjită. Ştie că tot trebuie să plece, dar, în mod ciudat, în clipa asta nu vrea.

Clipeşte cu ochii ei mari, ridică un deget şi se dă jos din pat. An îi urmăreşte trupul gol apropiindu-se de scaunul cu lucrurile ei. Chiyoko îşi ia telefonul şi se întoarce. Se simte bine în propria-i piele.

An e invidios pe ea. Pe dezinvoltura şi puritatea ei. Invidios şi îndrăgostit.

Chiyoko se aşază pe pat şi deschide o aplicaţie în care poate scrie în chineză. Tastează ceva şi îi întinde telefonul.

A fost frumos. Foarte frumos.

— Aşa-i. Mulţumesc.

An e un pic surprins, dar încearcă să pară sigur pe sine, sarcină uşurată de faptul că nu se mai bâlbâie.

Mă întreb dacă şi alţi Jucători…

— Ha! Probabil. Poate cei doi pe care îi urmăreai, nu crezi?

Chiyoko ridică din umeri. Nu-i stă în obicei să bârfească. Şi nu-i pasă ce ar putea face olmecul şi cahokiana. Nu vrea decât să-l mai tragă de limbă. Strategia ei dă rezultate. An se uită la ea şi spune.

— Vreau să-ţi spun ceva. De fapt, mai multe lucruri. Pe care nu le-am spus nimănui. Vrei?

Ce fraier e, îşi spune Chiyoko în sinea ei. Nu s-a bucurat niciodată mai mult decât acum că e mută.

Îl aprobă.

Cât timp vorbeşte, An se uită în ochii ei. Vocea lui e calmă şi fermă. E relaxat şi nu e întrerupt de ticuri.

— Când eram foarte mic, eram normal. Pe la doi-trei ani. Îmi aduc aminte. De fapt îmi aduc aminte foarte bine. Mă jucam în parc cu mingi roşii de cauciuc, stăteam de vorbă cu unchii mei, ceream câte o jucărioară, alergam, râdeam şi vorbeam fără să mă bâlbâi. Nu eram ca acum – când nu eşti tu în preajma mea. Nu eram deloc aşa. Dar apoi, când am făcut patru ani, mi s-a povestit despre Jocul Final.

Chiyoko îşi adânceşte capul în pernă. Ea a ştiut de Jocul Final de când s-a născut. Când era mică, îi spuneau poveşti cu Jocul Final. Cântecele cu care o adormeau, minciunile cu care o speriau ca să fie cuminte, toate erau cu Jocul Final, mereu. Desigur, o tulburau şi, pe măsură ce creştea, îi sporea şi teama, dar întotdeauna şi-a acceptat situaţia. Jocul Final era o parte din ea, şi Chiyoko era sincer mândră de soarta ei.

Dar nu şi An.

— A doua zi după aniversarea de patru ani, tata m-a bătut crunt cu o nuia, fără niciun motiv. Am plâns, m-am văitat, l-am implorat. N-a contat, m-a bătut în continuare. Şi tot ce a urmat a fost un coşmar. Eram bătut, torturat, forţat să învăţ pe de rost. Dacă plângeam, eram chinuit şi mai tare. Eram obligat să fac sarcini repetitive de sute de ori sau să fac aceeaşi mişcare de mii şi mii de ori. Eram închis zile la rând într-o cuşcă doar cu câţiva centimetri mai mare decât mine. Am fost înfometat, ars, scufundat cu capul în apă, pus să car greutăţi mari. În cele din urmă am învăţat să nu mai plâng. Să nu mai ţip şi să nu mă mai opun. Trebuia să înţeleg cât de greu este totul. Şi am înţeles. M-au chinuit iar şi iar şi iar. Mă băteau adesea. Îmi spuneau că prin asta au trecut şi ei şi toţi cei dinaintea lor. Că trebuie să îndur şi eu, la fel cum vor îndura şi cei de după mine. La zece ani, m-au bătut atât de tare ca mi-au fisurat craniul şi a trebui să fiu operat că să-mi pună o placă de oţel în frunte. Am stat în comă două săptămâni. Nu le-a păsat că, după ce am ieşit din comă, am început să mă bâlbâi şi să am ticuri, nici că o jumătate din craniul meu era acoperit cu metal. Tot timpul cât m-au chinuit – tatăl meu şi fraţii lui, dar nicio femeie, niciuna – au uitat complet de băiatul nevinovat de la început. Au uitat de copilul care fusesem cândva. Dar eu n-am uitat niciodată. Şi nu i-am iertat niciodată pentru ce mi-au făcut.

Chiyoko nu-şi poate înăbuşi compasiunea şi se apropie mai mult de el.

— I-am omorât pe toţi când aveam unsprezece ani. Le-am dat sedative puternice şi, după ce au adormit, i-am stropit cu whisky-ul ieftin de orez care le plăcea atât de mult şi le-am dat foc unul câte unul. În ciuda sedativelor, flăcările i-au trezit. Erau îngroziţi şi mi-a plăcut. Pe unchi i-am lăsat să ardă singuri, dar la tata m-am uitat. „Culegeţi ce aţi semănat”, le-am spus în sinea mea, pentru că limba îmi era blocată de bâlbâială. M-am uitat mult timp la tata, dar până la urmă a trebuit să ies din casă, pentru că luase şi ea foc. Până azi, aceea a fost cea mai fericită zi din toată viaţa mea.

Chiyoko pune o mână pe braţul lui. An tace. E cea mai pură tăcere din câte a ascultat Chiyoko.

— Urăsc Jocul Final, Chiyoko. Îl dispreţuiesc. Mi-e scârbă de el. Dacă umanitatea e menită să dispară, atunci să dispară. Nimeni nu are vreo şansă să câştige câtă vreme trăiesc eu.

Face o pauză şi continuă:

— Nimeni, în afară de tine.

Şi trebuie să te părăsesc ca să pot câştiga, îşi spune în sinea ei. *Sper că ai să înţelegi.*

Şi iarăşi se face tăcere. Se apleacă şi îl sărută o dată. Încă o dată.

Şi încă o dată. Apoi se retrage. Se privesc în ochi o vreme.

În cele din urmă, An se întinde pe spate, aţintindu-şi privirea în tavan.

— În scurtă vreme, celorlalţi Jucători o să le fie greu să se deplaseze dintr-un loc în altul. Vor fi introduşi în listele persoanelor cu interdicţie de zbor, atât cu numele lor reale, cât şi cu cele false sub care călătoresc. Şi, pe măsură ce descopăr alte nume false, am să le pun pe listă. Singurii Jucători cărora le va fi uşor să zboare vom fi noi doi. Ah, şi ăla mic, Baitsakhan. N-am reuşit să găsesc nicio urmă electronică lăsată de el. Pare că n-a intrat niciodată pe internet şi că n-a ieşit niciodată din Mongolia până acum o săptămână.

Nu-i fraier deloc. E îndrăgostit. Oricare ar fi ţelul lui, cert e că Joacă.

Şi Joacă mai dur decât majoritatea, dacă nu decât toţi Jucătorii.

Am noroc.

Îşi lipeşte fruntea de gâtul lui şi scrie ceva pe mobil, apoi îi arată lui An:

Mulţumesc, An. Mulţumesc pentru tot. Aş vrea să dorm, dacă nu te superi.

— Nicio problemă, şi eu sunt obosit.

Face o pauză.

— Rămâi aici, în pat cu mine?

Chiyoko zâmbeşte, îl ia în braţe şi îi sărută gâtul.

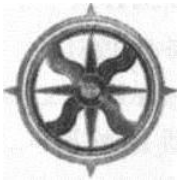
Da, va rămâne cu el.

Până când…

Până când…

Kala Mozami

CURSA 832 QATAR AIRWAYS, LOCUL 38F
PLECARE: XI'AN
SOSIRE: DUBAI



Avionul în care se află Kala zboară de patru ore şi 23 de minute. Acum traversează coasta vestică a subcontinentului indian şi se îndreaptă spre Marea Arabiei. Kala ocupă locul 38F. Christopher – 35B. El ştie unde e ea. Dar ea nu ştie nici măcar *cine* e el.

Kala nu mai e la fel de obsedată de indiciul vizual din mintea ei, dar acesta continuă să o bântuie. La început, imaginea era un mister, care o tulbura şi îi distrăgea atenţia. Dar acum ştie ce este.

Göbekli Tepe.

A luat legătura cu 56X, iar el a făcut nişte cercetări şi i-a confirmat bănuiala. I-a trimis o listă cu informaţii şi câteva pagini de internet – nu că ar fi avut nevoie ele.

Orice sumerian ştie de Göbekli Tepe.

Iată câteva dintre lucrurile pe care lumea le „ştie" despre Göbekli Tepe: este un uriaş complex de piatră din sudul Turciei, rămas îngropat timp de milenii. A fost descoperit întâmplător de un cioban în 1993, dar săpăturile au început abia în 1994. Se crede că a fost construit de o cultură necunoscută înainte de 10.000 î.Hr. Datează dinaintea apariţiei agriculturii, metalurgiei, păstoritului, roţii şi scrisului. Cele mai mari pietre – care sunt aşezate în picioare şi au deasupra blocuri uriaşe – cântăresc până la 20 de tone. Pe ele sunt sculptate şopârle, vulturi, şerpi, scorpioni şi păianjeni. Nimeni nu ştie cum a fost construit şi la ce servea. Complexul rămâne învăluit în mister până în ziua de azi.

Iată ce ştie Kala: Göbekli Tepe este unul dintre locurile vizitate de Annunaki. Un loc special construit pentru ei, unde aceştia coborau din cer şi din Du-Ku{100}. Annunaki au sădit în locuitorii pământului umanitatea, care a fost transmisă din generaţie în generaţie. Ea se află în noi toţi şi acum – dormitează, se ascunde, aşteaptă. Annunaki au arătat acestor „primi oameni" – pentru că au fost multe grupuri de „primi oameni" pe glob – cum să lucreze pământul şi cum să domesticească animalele, cum să ţească şi cum să sape după minereuri. Tot de la ei au învăţat scrierea şi cum să obţină metalele. Cum să le topească şi să le modeleze. Mai ales pe cel magic şi moale numit aur.

Annunaki le-au arătat cum să-l găsească şi să-l prelucreze. Unii cred că Annunaki au venit pe Pământ tocmai pentru aur. Că aveau nevoie de el nu se ştie pentru ce, poate pentru o tehnologie a lor, şi ştiau că se găseşte din belşug pe planeta noastră. Şi, deşi cunoaşterea despre Annunaki s-a pierdut, oraşele şi monumentele construite pentru a-i cinsti s-au păstrat până în prezent.

Acolo, la Göbekli Tepe, ca şi în alte locuri străvechi, uitate, îngropate sau înghiţite de ape, Annunaki ne-au grăbit evoluţia cu daruri necunoscute. Daruri ce păreau venite de la zei.

Şi aşa au rămas în mintea oamenilor. Ca zei.

Göbekli Tepe.

Acolo se duce Kala Mozami. Într-un loc al începuturilor. I se pare foarte nimerit, dat fiind că în scurtă vreme totul se va sfârşi.

Fiţi binecuvântaţi.

În timp ce imaginea i se învârte în minte, se gândeşte la seminţia ei, se întreabă cum vor fi izbăviţi după ce ea va ieşi victorioasă. Pentru că îşi închipuie că seminţia ei e diferită de altele.

Viitorii Jucători sunt luaţi de la părinţii lor încă din copilărie şi crescuţi şi educaţi de bătrâni. Desigur, au nume şi prenume pe care le folosesc între ei, dar în mod oficial sunt desemnaţi prin combinaţii alfanumerice. 56X, de exemplu. Sau Z-33005. Sau HB1253.

Kala e cunoscută ca 5SIGMA.

Au recurs la această practică pentru a evita ceea ce ei numesc „sentimentul sângelui". Bineînţeles că între ei se înfiripă relaţii şi se nasc sentimente, dar este esenţial pentru Jucătorii celei de-a 89-a seminţii să nu aibă legături de sânge. Circulă poveşti despre alte seminţii – acum dispărute – care s-au prăbuşit tocmai din pricina acestor legături.

Aşa că Jucătorii din seminţia 89 nu au nici mame, nici taţi. Şi e aşa de 4.394 de ani. Kala se gândeşte la mentorul ei preferat. O femeie cunoscută ca EL2. O chema Sheela. A murit de cancer ovarian cu trei ani în urmă. Era o femeie veselă şi dezinvoltă. O bucătăreasă pricepută, o specialistă în artele marţiale şi o excelentă spărgătoare de încuietori. Lua Jocul Final în serios, dar ştia să şi glumească pe seama lui. „Să nu uităm totuşi că e un joc", obişnuia ea să spună. Se gândea că sfârşitul avea să fie un nou început, iar Jocul, prisma care avea să transforme frica în curaj.

Asta fusese învăţată Kala.

Fiţi binecuvântaţi.

Imaginea cu Göbekli Tepe i se estompează în minte. Merge într-acolo, deci nu are de ce să zăbovească asupra ei în aceste clipe. Îşi concentrează atenţia către interior. Îşi simte respiraţia şi inima. Îşi împreunează mâinile în poală şi se uită pe geam, la lumea de sub ea. Marea Arabiei e de un albastru întunecat. Nu se vede nicio limbă de

pământ. Pâlcurile de nori pufoşi poleiţi de razele soarelui sunt înghesuite la orizont ca o cavalerie aurită. Lumea e la fel de bogată şi de frumoasă ca de obicei.

Îşi sprijină capul de geam.

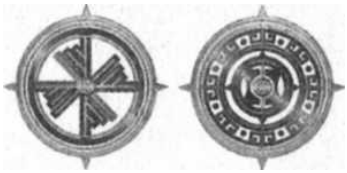
Pe pământ, totul trece.

Închide ochii.

31.05, 46.266667{101}

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

CURSA 413 EMIRATES AIRLINES
PLECARE: ABU DHABI
SOSIRE: MOSUL



Avionul lui Sarah şi Jago se află la sud de Bagdad, la 35 de minute de Mosul. Nu au vorbit despre norocul de a fi scăpat din China. Nu au vorbit nici despre lucrurile pe care trebuie să le cumpere în Irak. De fapt, de când au urcat în avion din China, abia dacă şi-au vorbit. Sunt frânţi de oboseală. Convocarea, fuga din pagodă, incidentul de la Armata de Teracotă, unde au fost la un pas să rămână fără disc, orele lungi de zbor, toate astea i-au epuizat. În plus, urmează să aterizeze în Irak cu vize false, ascunse în rucsacul lui Jago, deci sunt şi un pic stresaţi.

Jago doarme cu corpul aplecat spre scaunul gol care îi desparte. Sarah se străduieşte să-şi descifreze codul. Mâzgăleşte cu un creion scurt şi tocit pe o pungă pentru vomitat, întoarsă pe dos. Scrie într-un sistem numeric străvechi, de mult uitat. A făcut nişte progrese, dar e foarte dificil. Sunt prea multe cifre. Suficiente cât să compună coordonate geografice cu o precizie de şase sau şapte decimale. În plus, nu ştie dacă sunt coordonate obţinute prin proiecţia UTM{102} sau coordonate de tip latitudine/longitudine. Şi totuşi, face o listă a posibilităţilor. Ar avea nevoie de o hartă ca să-şi poată verifica ipotezele. Se uită la însemnările de pe punga de hârtie, apoi pune creionul pe măsuţa rabatabilă. Se întoarce spre Jago. Are ochii deschişi. Privirea goală îi e aţintită într-un punct de lângă umărul ei.

Sarah îi zâmbeşte.

— Cum merge? o întreabă el, trezindu-se de-a binelea.

— Merge. Am nevoie de o hartă, şopteşte ea.

— Au hărţi în Irak.

— Bine.

Sarah se uită la el câteva clipe, în timp ce numerele i se perindă prin faţa ochilor. Jago crede că în privirea ei se ascunde ceva mai mult şi întreabă:

— Vrei să mergi cu mine la baie?

— Ce? Nu! râde ea.

Jago încearcă să o dreagă:

— Să ne căutăm unul pe altul de cipuri. Parcă trebuia să facem

chestia asta cât mai repede? Şi a trecut ceva timp…

— Ah, da, am uitat.

Dar adevărul e că n-a uitat. Ba chiar s-a gândit mult la cipuri de când au plecat din China.

— Cred că ar trebui să facem asta înainte să ajungem la punctul de control irakian. Pentru orice eventualitate.

Sarah întoarce capul:

— Mă duc eu prima să mă dezbrac. Intru în ultima cabină de pe dreapta. Lasă-mă câteva minute.

— În regulă.

Sarah îşi dă jos tenişii, împingându-i sub scaunul din faţă, apoi se ridică şi se strecoară pe lângă genunchii lui Jago.

— Şi să nu-ţi vină vreo idee, şopteşte ea când ajunge pe culoar.

— Nici ţie, răspunde el.

Sarah pufneşte şi porneşte spre spatele avionului.

Aproape toţi pasagerii sunt bărbaţi. Câţiva occidentali, iar restul arabi. Unul se holbează la ea fără nicio jenă. Sarah îi aruncă cea mai aspră privire de care e în stare – şi e al naibii de aspră – iar bărbatul întoarce capul.

Cahokiana intră în toaletă, se uită în oglindă şi începe să se dezbrace. Îşi împătureşte hainele şi le pune pe capacul closetului. Se spală pe mâini şi dă cu apă pe faţă.

Îşi verifică partea din faţă a corpului, uitându-se sub sâni şi sub bărbie. Îşi dă jos chiloţii şi inspectează zona pe care Jago nu va avea voie s-o verifice. Îşi plimbă mâinile pe coapse până la genunchi, apoi coboară pe fluierele picioarelor, până la tălpi. Nu găseşte nimic. Niciun cip sau alt dispozitiv de urmărire.

Se ridică în picioare şi iar îşi dă cu apă pe faţă.

E nerăbdătoare, emoţionată, nesigură dacă să-l lase pe Jago s-o inspecteze. Singurul care a atins-o şi a văzut-o goală până acum e Christopher. Şi în împrejurări foarte diferite de cele de acum. Prima oară s-a întâmplat în camera lui. Într-un weekend când părinţii lui erau în Kansas City, iar el era singur acasă cu unchiul, care şi-a petrecut cele două zile bând bere şi uitându-se la fotbal. S-au strecurat la etaj, în camera lui, au încuiat uşa şi timp de patru ore s-au sărutat şi s-au mângâiat, dându-şi jos hainele încetul cu încetul. După aceea, se strecurau în camera lui de câte ori aveau ocazia. Au tot amânat să facă dragoste – plănuiau s-o facă în vara aceea, când aveau să plece într-o excursie. Un alt lucru pe care l-a pierdut din cauza Jocului Final, dar Sarah ştie că, dacă va câştiga, îşi vor putea relua planurile. Se uită la corpul ei şi îşi închipuie buzele şi mâinile lui Christopher, trupul lui lipit de al ei, dar e smulsă din reverie de ciocănitul lui Jago. Îl lasă să intre şi închide uşa imediat.

— Bună!

— Bună!

— Eşti pregătită?

— Da.

Jago se aşază, iar Sarah se întoarce cu spatele şi îşi desface sutienul, acoperindu-şi sânii cu palmele.

— Am verificat deja partea din faţă, spune ea cu un uşor tremur în glas.

— Ai găsit ceva?

— Nu.

Sarah îşi ţine respiraţia, iar Jago se apleacă şi pune mâna pe ea. Atingerea lui e uşoară. Îşi plimbă degetele pe gleznele şi gambele ei, ajungând la genunchi. Dintr-odată Sarah se simte confortabil. E drept că înainte Jago a fost un pic insinuant, dar acum e foarte serios. Pare că tot ce vrea e să descopere un eventual cip subcutanat.

Când ajunge la partea de sus a coapselor, se opreşte:

— Nu ştiu dacă…

Sarah ezită o clipă, apoi îşi trage în jos chiloţii:

— Nicio problemă. Trebuie să verificăm.

Numai Christopher a văzut atât de mult din mine, se gândeşte ea.

Degetele lui Jago se mişcă uşor pe partea din spate a coapselor, dându-i fiori lui Sarah. Şi, cu toate că n-ar trebui să îi placă – date fiind situaţia şi scopul atingerilor – se desfată cu mângâierile lui Jago. Când degetele sale urcă şi mai mult, Sarah închide ochii, inspirând adânc. Şi, spre uimirea ei, îşi dă seama că niciodată – nici măcar o dată – nu s-a simţit atât de confortabil în preajma lui Christopher. Oriunde s-ar fi aflat şi orice ar fi făcut, mare parte din momentele lor de intimitate păreau stângăcii adolescentine. Jago e mai matur, mai masculin decât Christopher. Apropierea de el seamănă cu felul în care şi-a imaginat ea întotdeauna dragostea şi intimitatea. Cu Christopher simţea că era o fată cu un băiat. Jago o face să se simtă femeie.

Deschide ochii şi se uită în oglindă în timp ce el continuă s-o inspecteze. Faţa lui e la doar câţiva centimetri de pielea ei, iar degetele i se mişcă lent şi delicat. Nu vrea să se oprească, nu acum, niciodată, iar când Jago termină, simte imediat lipsa mâinilor lui.

— E bine până acum.

— Mai departe.

Jago se ridică în picioare şi continuă căutările, cu degetele şi cu ochii. Îi palpează spatele şi coastele, iar când ajunge la omoplaţi, Sarah îşi încovoaie uşor coloana. Când îi desface părul din jurul gâtului, studiindu-i cu atenţie ceafa, Sarah îi simte respiraţia pe piele şi iarăşi se înfioară. Jago stă în spatele ei, la doar câţiva centimetri, şi Sarah are impresia că îi simte căldura pe trup. Îşi plimbă degetele pe braţele ei, iar ea închide iarăşi ochii, ştiind că va termina în curând, dorindu-şi să nu se oprească. Degetele lui se îndepărtează uşor, iar

Sarah le vrea înapoi, mai mult decât şi-a dorit ceva în toată viaţa ei.

— E în regulă, spune el. N-am găsit nimic.

— Bine, răspunde ea, încheindu-şi sutienul.

Jago îi întinde hainele şi Sarah îl urmăreşte dezbrăcându-se în timp ce ea se îmbracă la loc. E un dans amuzant într-un spaţiu atât de îngust. Îşi lovesc coatele când Jago îşi scoate cămaşa peste cap. Jago zâmbeşte încordat, apoi fac schimb de locuri. Sarah se aşază pe closet. Jago îi întinde cămaşa şi îşi desface cureaua, după care îşi dă jos pantalonii şi i-i dă, fără să-i împăturească. Ea pune hainele în poală, iar el se întoarce cu spatele.

Sarah începe să caute, fiind mai emoţionată decât atunci când a fost inspectată de Jago.

Porneşte de la călcâie, urcă pe gambe şi, în ciuda antrenamentelor, trebuie să facă mari eforturi ca să nu-i tremure mâinile. Pulpele lui sunt suple şi tari. Le cuprinde cu palmele, verificându-le pe ambele părţi, îi simte pulsul. I-l estimează imediat la 49 de bătăi pe minut, ceea ce înseamnă că nu e la fel de emoţionat ca ea, iar asta o tulbură şi mai tare. Apoi îi controlează coapsele care, deşi Jago e slab, sunt incredibil de puternice, părând sculptate în piatră. Îşi mişcă mâinile încet, prefăcându-se extrem de grijulie, când, de fapt, îi place să-şi simtă degetele pe pielea lui.

Când în cele din urmă îşi ia mâinile de pe el, cu regret, îi spune:

— Rândul tău.

Şi Jago îşi dă jos chiloţii. Sarah vrea să se uite, dar nu poate, aşa că închide ochii şi îşi plimbă degetele pe el. Se mişcă repede, gândindu-se că îl înşală pe Christopher, cu toate că s-a despărţit de el şi face ce face dintr-un motiv practic. Îşi plimbă degetele peste tot, iar la sfârşit spune:

— Gata.

— Eşti sigură? întreabă Jago, şi Sarah distinge o undă de ironie în glasul lui.

— Foarte sigură, pufneşte ea.

Continuă cu spatele lui brăzdat de muşchi lungi şi subţiri. Nu are mai mult de jumătate de kilogram de grăsime pe tot corpul. Sarah îşi plimbă degetele pe şalele şi umerii lui. Simte că pulsul lui Jago a crescut la 56 de bătăi pe minut. Ştie că ea e responsabilă de asta. Şi îi place că el simte ca ea. Că atingerile ei îl excită.

Într-un sens, îşi spune în sinea ei, *chestia asta e mai plăcută decât să faci sex.*

Se uită cu atenţie la gâtul lui Jago. Are şi acolo o cicatrice roşiatică, ieşită în relief, asemănătoare cu cea de pe faţă. Ezită, întrebându-se dacă acolo ar putea fi implantat cipul lui Chiyoko. Dar cicatricea e prea mică şi prea adâncă, drept care hotărăşte că n-are cum să fie acolo. Mâinile ei trec peste cicatrice, iar cipul rămâne nedetectat.

Sarah continuă, adâncindu-şi degetele în părul lui Jago. Încetineşte, pentru că aproape a terminat şi nu vrea să-şi ia mâinile de pe el. Când îşi sfârşeşte căutările, coboară mâinile pe lângă corp, un pic tristă.

— Nici tu n-ai nimic.

— Bine.

Jago se întoarce şi o clipă se privesc, neştiind ce să facă mai departe. Neştiind dacă au simţit amândoi aceleaşi lucruri, deşi e cât se poate de limpede că fiecare a simţit ceva. Din difuzor se aude anunţul stewardesei şi avionul începe să coboare spre Mosul.

— Mă duc la locul meu, spune fata.

— Vin şi eu imediat.

— Bine, răspunde ea, apoi deschide uşa şi iese în grabă.

Nu vrea să se mai gândească la trupul lui.

Dar nu se poate abţine.

Piramida Verde din câmpii, înălţată în timpuri străvechi.{103}

An Liu

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN, DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

An se întoarce pe o parte şi întinde mâna spre cealaltă parte a patului, unde stă ea.

Deschide ochii.

Unde *stătea* ea.

Clipeşte.

Se ridică imediat în capul oaselor. Îi simte mirosul pe pernă, dar patul este rece. Nu e în baie.

Clipeşte.

Ce oră e? 1:45. 1:45 *p.m.!* An n-a mai dormit peste patru ore la rând de când era copil. Dar noaptea trecută, dimineaţa asta, *după-amiaza asta,* a dormit mai mult de 15 ore.

Clipeşte.

Oare l-a sedat?

Clipeşteclipeşte.

Sare din pat şi începe să alerge prin casă. Nu e în bucătărie. Nici în camera de lucru. Nici în dormitorul de oaspeţi. Nici în debara. Nici în camera de zi. Nici, nici, nici.

Clipeşte.

Se duce în pivniţă, în camera ticsită cu monitoare şi televizoare pâlpâitoare, cu tastaturi şi servere, cu programe, roboţi de căutare pe internet, agregatoare şi administratoare de script, cu unităţi de inscripţionat DVD-uri, boxe şi discuri USB.

Nu *clipeşte* nu *clipeşte* nu *clipeşte* nu e nici acolo.

TREMURĂ.

E distrus. Se prăbuşeşte pe scaun şi se uită la genunchii goi, care încep să-i tremure. Cu coada ochiului vede o foaie împăturită lângă o tastatură. Deasupra ei e un plic alb, uşor umflat.

Clipeştetremurăclipeşte.

Întinde mâna şi deschide plicul. Se uită înăuntru.

O şuviţă groasă, tăiată cu grijă, din părul ei negru. O scoate şi o duce la nas, să-i simtă mirosul. Deja îi e dor de ea. Şi cu toate că îi apreciază gestul, şuviţa îi face şi mai rău. Îi face rău doar să-i simtă

mirosul lui Chiyoko, dar să n-o poată vedea sau atinge…

Mai e ceva în plic. Vede semilunile unghiilor tăiate de la degete. Şi o unghie întreagă, plină de sânge închegat, smulsă cu totul din carnea unui deget de la picior.

Duce şuviţa de păr la obraz. E foarte, foarte catifelat. Închide plicul şi ia hârtia, o despătureşte şi citeşte textul scris frumos de mână în chineză.

Dragul meu An,

Îmi pare rău. Sper că ai să mă ierţi. Nu-mi pot imagina tot ce trebuie să însemn pentru tine. Nu vreau nimic nesincer între noi. Ai fost minţit prea mult în viaţă. N-am să te mint şi eu.

Iată adevărul: am vrut să mă culc cu tine ca să pot pleca. Ştiam că vrei să mă ţii prizonieră. Şi nu puteam accepta asta. Am un avantaj în joc şi nu vreau să-l pierd.

Dar nu aveam de gând să-ţi scriu o asemenea scrisoare. Am crezut că voi pleca şi nu te voi mai vedea niciodată. Dar iată că îţi scriu.

An şterge o lacrimă adevărată de pe cea tatuată şi citeşte mai departe.

Ieri, când m-am trezit, nu erai pentru mine decât un adversar. Nu-mi dau seama ce s-a întâmplat după aceea, dar e sigur că s-a întâmplat ceva. Efectul meu asupra ta e cât se poate de evident, chiar dacă nu ştiu cum se explică. Efectul tău asupra mea a fost mai subtil. Nu eşti primul cu care m-am culcat, An, deci n-a fost asta. A fost altceva.

Ceva rar şi preţios.

La fel ca tine.

Am aflat de Jocul Final din ziua când am ieşit din pântecele mamei. Face parte din mine. Îmi iubesc părinţii, verii, unchii şi mătuşile, pe toţi cei care m-au învăţat şi mi-au ghidat paşii. Am fost o familie tăcută şi contemplativă, mereu împovăraţi de Joc, dar am fost şi fericiţi. Niciodată n-am fost bătută său torturată. Da, am avut de suferit în timpul antrenamentelor, la fel ca toţi Jucătorii, dar n-am avut de îndurat nimic din ce ai îndurat tu.

Îmi place viaţa şi vreau să trăiesc. Tu Joci pentru moarte. Eu Joc pentru viaţă. Sunt şi alţii care Joacă pentru viaţă. După cum sunt şi alţii care Joacă pentru moarte. Dar nu ca tine. Cred că eşti unic între cei 12. Deşi, din motive crude, hidoase şi perverse, eşti unic. Să nu uiţi asta.

Eşti crud pentru că ai fost crescut în cruzime. Dar cu mine ai fost tandru. În tine e şi tandreţe. Bunătate. Empatie. Generozitate. Toate astea se află în sufletul tău. Dormeai atât de liniştit şi de mulţumit când am plecat! Mi-aş fi dorit să fii omul blând de lângă mine şi atunci când joci.

Continuă Jocul aşa cum consideri de cuviinţă. N-am să te judec. Urăşte-mă, dacă asta simţi, dar să ştii că eu n-am să te urăsc niciodată. Şi, dacă voi fi obligată vreodată, am să lupt cu tine. Asta pot să ţi-o promit. Îmi pare rău, îmi pare foarte rău. Păstrează părticica din mine pe care ţi-am lăsat-o în plic. Dacă aş fi putut să-ţi las mai mult, ţi-aş fi lăsat. Mult mai mult.

Chiyoko

An citeşte scrisoarea iar şi iar. În tot acest timp, ticurile încetează. Aceste talismane îl vor proteja. Îl vor apăra şi îl vor conduce spre ţelul său, oricare ar fi acela. Ştie că le va păstra mereu asupra lui. Şi hotărăşte imediat două lucruri. Primul: dacă ea nu îl judecă, nici el n-o va judeca. Al doilea: dacă Chiyoko vrea să Joace pentru viaţă, atunci va face tot ce poate s-o ajute.

Se răsuceşte în scaun, deschide un computer şi începe să tasteze. Listele persoanelor cu interdicţie de zbor sunt gata, plasate în serverele autorităţilor de resort din aproape toate ţările lumii. Tot ce mai trebuie e să introducă parola şi se vor activa. An tastează, apasă „enter”, se lasă pe spate şi le urmăreşte desfăşurându-se.

Parola e simplă:

CHIYOKOTAKEDA.

Asta, draga mea, e scrisoarea mea de iubire către tine.

Şi ce surpriză îi aşteaptă la destinaţie pe Jucătorii care acum sunt în zbor.

J. Deepak Singh

CURSA 832 QATAR AIRWAYS, LOCUL 12E
PLECARE: XI'AN
SOSIRE: DUBAI

J. Deepak Singh, care stă pe locul 12E, simte că îi vibrează smartphone-ul de serviciu. Bagă mâna în haină, îl scoate, introduce parola şi citeşte mesajul.

INFORMARE URGENTĂ>>>>01:34:35,9 ZULU>>>>ALERTĂ ALERTĂ ALERTĂ>>>>DE INTERES IMEDIAT>>>>AGENTUL SPECIAL AERIAN JDSINGH DE SERVICIU PE CURSA QATAR AIRWAYS NR 832 XI'AN>DUBAI>>>>NUMAI PENTRU INFORMARE PROPRIE>>>>REPET>>>>NUMAI PENTRU INFORMARE PROPRIE>>>>STOP

Singh urmează protocolul. Închide telefonul, se ridică de pe locul lui de lângă peretele despărţitor din mijlocul avionului şi se duce la toaletă. Trebuie să aştepte câteva clipe, până se deschide uşa şi iese o tânără. Intră şi încuie uşa.

Ocupat.

Deschide iarăşi telefonul, porneşte aplicaţia şi introduce parola. Pe ecran apare imaginea unei fete frumoase din Orientul Mijlociu, cu ochi verzi şi pielea măslinie.

KALI MOZAMI ALIAS KALA MEZRHA ALIAS KARLA GESH ALIAS REBEKKA JAIN VARHAZA ALIAS BUFNIŢA DE NOAPTE>>>>VÂRSTA APROXIMATIV 16-18 ANI>>>>173-176 CM>>>>48-52 KG>>>>PĂR NEGRU OCHI VERZI PIELE MĂSLINIE>>>>NAŢIONALITATE NECONFIRMATĂ>>>>LA BORDUL CURSEI 832 CU PAŞAPORT DE OMAN>>>>TREBUIE GĂSITĂ ŞI REŢINUTĂ>>>>PROBABIL ÎNARMATĂ ŞI EXTREM DE PERICULOASĂ>>>>EŞTI AUTORIZAT SĂ FOLOSEŞTI ORICE MIJLOACE>>>>REPET>>>>EŞTI AUTORIZAT SĂ FOLOSEŞTI ORICE MIJLOACE>>>>ŢINTA OCUPĂ LOCUL 38F>>>>AUTORITĂŢILE DIN EMIRATELE ARABE UNITE AU FOST ALERTATE>>>>SUNT PREGĂTITE PENTRU ARESTARE LA SOSIRE>>>>STOP

Lui Singh nu-i vine să creadă.

Exact pentru astfel de misiuni s-a antrenat: pentru ce se întâmplă aici, acum.

Majoritatea agenţilor îşi termină cariera fără să primească un astfel de mesaj. Cele mai grave probleme cu care se confruntă de obicei agenţii aerieni sunt pasagerii beţi, certurile între soţi sau, în cel mai rău caz, nebunii care face ameninţări fără acoperire.

Dar asta e cu totul altceva.

Singh îşi verifică arma – un Clock 19. Gloanţele sunt din cauciuc. Dar în toc are şi un încărcător cu muniţie adevărată. Îşi verifică şi Taser-ul. E încărcat. Îşi pipăie cătuşele – sunt ascunse, dar la îndemână.

Se uită în oglindă şi îşi umflă obrajii. *Gata,* îşi spune în sinea lui, *să mergem.* Deschide uşa cabinei şi se duce la cea mai apropiată stewardesă. Membrii echipajului ştiu cine e şi de ce se află în avion. O anunţă că urmează să aresteze pe cineva şi că trebuie anunţat căpitanul. Stewardesa are multă experienţă, aşa că, pentru a nu trezi suspiciuni – fie persoanei vizate, care poate se uită la ei chiar în clipa aceea, fie celorlalţi pasageri – îi dă lui Singh un pachet de biscuiţi şi îi pregăteşte o ceaşcă de cafea. Agentul desface biscuiţii şi începe să-i mănânce, iar când cafeaua e gata, stewardesa i-o întinde, şi el o bea neagră.

Singh se sprijină de tejghea cu un aer destins. Stewardesa îl sună pe căpitan şi îl anunţă ce urmează să se întâmple. Apoi le sună şi pe celelalte stewardese. Singh îi spune: „În secţiunea din spate”, iar stewardesa le cere membrilor echipajului din acea parte a avionului să fie pregătiţi.

Apoi pune receptorul în furcă. Singh termină cafeaua şi îi înapoiază ceaşca. Se întoarce şi porneşte spre partea din spate a avionului. O mână e pe Taser şi cealaltă pe cătuşe. Pistolul e la îndemână.

Aisling Kopp

LACUL BELUISO, ALPII ITALIENI, LOMBARDIA, 1.549 METRI ALTITUDINE

Aisling merge hotărât. Alpii italieni se ridică în jurul ei ca nişte zei cu plete cărunte, înalţi până la cer.

Urcă tot mai sus cu paşi iuţi şi siguri. Transpiră, gâfâie şi simte că-i ard muşchii coapselor. În picioare are bocanci de munte, în spate un rucsac, pe umăr un colac de funie colorată, iar în mână un baston de alpinist. Pieptul îi e tăiat în diagonală de o coardă pe care sunt înşirate tot felul de dispozitive pentru căţărare – inele, cârlige, ancore şi pitoane{104} – iar peste umăr îi atârnă furtunul dispozitivului Camelback{105}.

Dacă ar vedea-o cineva, ar crede că e o iubitoare a naturii plecată în cine ştie ce misiune. O căutătoare de senzaţii tari. O fată care face lucrurile numai după capul ei.

Şi toate astea sunt adevărate.

Dar nu e nimeni în jur s-o vadă. Şi, în plus, e mult mai mult de atât. Căci în rucsac are muniţie adevărată şi puşca ei cu lunetă, care e letală de la două mile. Rucsacul are o greutate de 130 de livre – cam cât cântăreşte şi ea. Dar nu e un efort pentru ea. S-a antrenat cu greutăţi mai mari, pe perioade mai lungi şi pe pante mai abrupte. E mai mult decât o alpinistă: e o asasină, o trăgătoare desăvârşită, o fire vulcanică înzestrată cu o răbdare de fier.

Dar Aisling e şi derutată.

Îngrijorată.

Furioasă.

După tot ce a aflat despre tatăl ei, despre viaţa ei, despre istoria seminţiei din care se trage, îi face bine să fie singură, în aer liber, forţându-şi limitele. Îi permite să uite – fie şi pentru scurtă vreme – de vizita acasă, în Queens.

A pornit de la lacul Beluiso şi trebuie să ajungă la altitudinea de 1.835 metri, în locul indicat de coordonatele bunicului. În locul unde a murit tatăl ei. În locul unde a fost omorât.

Aisling încearcă să şi-l imagineze pe Declan căţărându-se pe acelaşi munte, cu ea – un prunc – în braţe. Fugind de Jocul Final. Căutând ceva, un lucru care credea că ar fi putut să schimbe Jocul Final, să

schimbe lumea. Încearcă, dar nu reuşeşte. Nici măcar nu a văzut vreodată o poză cu tatăl ei. Pentru ea, e doar un nume pe o piatră funerară.

Nu ştie ce va găsi acolo – dacă va găsi ceva. Dar ştie că o vale din apropiere e faimoasă pentru câteva peşteri preistorice cu picturi rupestre. Picturi foarte vechi, care înfăţişează nişte lucruri foarte ciudate. Semnificaţia lor a dat naştere la dezbateri nesfârşite. Unii cred că înfăţişează nave spaţiale, alţii susţin că ar fi zeităţi, iar alţii că n-ar fi decât simple reprezentări umane. Dar nimeni nu ştie cu siguranţă.

Ca în cazul atâtor lucruri de pe lumea asta.

Nimeni nu ştie.

Nu e treaba noastră să ştim, îi răsună în minte vorbele familiare ale bunicului.

Totul, mereu, îşi aminteşte ce a spus kepler 22b la Convocare.

Totul e atât de confuz.

Aisling încearcă să-şi elibereze mintea de gânduri.

Dar nu poate.

Se gândeşte că soarta lumii e decisă de un grup de adolescenţi. Toţi sunt extrem de periculoşi şi toţi vor s-o omoare.

Sus, tot mai sus. Alpii sunt minunaţi. Lui Aisling întotdeauna i-a plăcut să stea în aer liber. Una dintre cele mai frumoase săptămâni din viaţa ei a fost cea petrecută în statul New York, când s-a infiltrat în pădurile din jurul Academiei Militare West Point, în timpul unei simulări de război. Atunci a acţionat pe cont propriu, fără ca participarea ei să fie recunoscută în mod oficial de organizatori. Avea 15 ani. Era mai tânără decât toţi cadeţii. Mai scundă şi mai puţin robustă decât ceilalţi, dar mai deşteaptă şi mai rapidă. A capturat doi cădeţi din tabere opuse şi i-a ţinut prizonieri timp de trei zile în două tabere diferite. Metodele ei erau atât de neortodoxe şi bizare – capcane cu laţuri, legături chinuitoare făcute din vrejuri, ţarcuri din ţăruşi, fineturi din ciuperci psihotrope – încât cadeţii şi-au închipuit că era un fel de demon sau o femeie sălbatică dintr-un trib de pe valea fluviului Hudson. În cele din urmă le-a dat drumul fără să-i omoare, iar apoi le-a urmărit evoluţia. Unul dintre ei a înnebunit şi s-a spânzurat un an mai târziu. Celălalt şi-a dus la bun sfârşit stagiul de pregătire şi acum e staţionat în Kabul.

Se gândeşte deseori la primul cadet, la nebunia pe care i-o pricinuise. Nu e mândră de asta, dar ceva din acest episod îi dă un sentiment de admiraţie faţă de ea însăşi. Îi place puterea pe care o are, capacitatea de a controla şi de a se juca cu viaţa unui om în felul acesta. Aisling se întreabă dacă nu cumva kepler 22b şi semenii lui simt la fel faţă de specia umană. Oare la fel s-a întâmplat şi cu tatăl ei? Oare gândurile la Jocul Final l-au făcut să-şi piardă minţile?

Aisling se opreşte lângă un pin înalt. În faţa ei se ridică un perete de stâncă cenuşie. Dinspre vârfuri coboară o briză rece, dar pielea ei e caldă şi jilavă. Ia furtunul care îi atârnă peste umăr şi bea o gură de apă, uitându-se la crăpătura neagră din peretele de stâncă. Îşi scoate GPS-ul şi confirmă coordonatele. Îşi dă jos coarda cu dispozitivele pentru căţărare şi pune rucsacul la picioare. Scoate din buzunarul de pe centura rucsacului o lampă de cap, apoi trage cuţitul din teaca de la brâu. Se uită la fisura care – dacă nu se înşală, dacă bunicul ei nu se înşală şi dacă zeii nu se înşală – duce la o peşteră. Porneşte spre crăpătura întunecată şi, când ajunge lângă ea, păşeşte înăuntru.

Pământul are 4.540.000.000 de ani. Extincţiile se produc la intervale regulate. În prezent, se estimează că în fiecare an dispar între 15.000 şi 30.000 de specii, ceea ce înseamnă că în 100 de ani vor dispărea între 15 şi 20 de procente din speciile existente în prezent. În timpul extincţiei din Terţiar-Cretacic au dispărut până la 75 de procente din totalul speciilor. În timpul extincţiei din Permian-Triasic au dispărut până la 96 la sută din specii.

Kala Mozami

CURSA 832 QATAR AIRWAYS, LOCUL 38F
PLECARE: XI'AN
SOSIRE: DUBAI

Kala simte că o bate cineva pe umăr. Îşi dă jos eşarfa azurie cu care şi-a acoperit capul şi deschide ochii. Bărbatul de lângă ea – cel care o bate pe umăr – e altul decât cel care îi stătea alături când a adormit. Locul de dincolo de acest bărbat e liber.

Pe un ton foarte oficial, bărbatul o întreabă:

— Domnişoară, sunteţi Kala Mozami?

— Nu, răspunde Kala. Numele meu e Gesh. Cine sunteţi?

— Doamnă Gesh, trebuie să veniţi cu mine.

— Cine sunteţi? repetă ea.

Singh ridică reverul hainei, arătându-i insigna.

Un poliţist.

Şi atunci vede ţeava pistolului sprijinită pe braţul rabatabil dintre cele două scaune, îndreptată spre rinichiul ei. Kala e sincer derutată. De ce ar căuta-o autorităţile?

Ceva nu e în regulă.

Înainte ca poliţistul să coboare reverul, Kala vede încărcătorul de rezervă din tocul pistolului. Primul cartuş străluceşte uşor. E din metal, ceea ce o surprinde, căci ştie că de obicei agenţii aerieni folosesc doar gloanţe de cauciuc.

Trebuie să fie foarte atentă.

— Îmi pare rău, spune ea calm, dar sigur e o greşeală.

— Dacă e o greşeală, va trebui rezolvată la Dubai. Ordinele mele sunt să vă reţin.

— Să mă reţineţi? spune ea, vorbind intenţionat un pic prea tare.

Christopher, care stă trei rânduri mai în faţă, întoarce imediat capul. La fel şi alţi pasageri.

— Doamnă Gesh, vă rog să vă păstraţi calmul. Vreau să luaţi astea – îi strecoară o pereche de cătuşe argintii pe coapsă – şi să vi le puneţi singură, păstrând mâinile în faţa dumneavoastră. Apoi o să vă desfac baticul şi o să vă acopăr mâinile. După care o să vă ridicaţi încet şi o să porniţi spre partea din spate a avionului, iar eu o să merg în spatele dumneavoastră.

Kala clatină din cap şi face ochii mari, ca să pară speriată.

— Vă rog, domnule poliţist… nu ştiu despre ce vorbiţi.

Şi de data asta vorbeşte un pic prea tare.

Cineva din partea de mijloc a avionului întreabă în arabă, pe un ton alarmat:

— Ce se întâmplă acolo?

— Dacă nu o faceţi singură, voi fi nevoit s-o fac eu.

— Bine, dar chiar trebuie să-mi dau jos baticul? E *haram*{106}.

Singh nu e impresionat:

— Îmi pare rău, dar trebuie.

Încet, fără tragere de inimă, Kala îşi dă jos baticul de pe cap şi îl pune în poală:

— Vă spun, e o greşeală.

— Dacă e aşa, am să vă cer scuze din tot sufletul.

Ridică o mână să-şi pună cătuşele. Ştie că aşa ar proceda o persoană nevinovată şi rezonabilă. Ar protesta, apoi s-ar supune. Cu cealaltă scoate o agrafă dintr-un pliu al baticului, fără ca poliţistul să observe. Îşi vâră pe rând încheieturile în cătuşe.

— Mai strâns, vă rog.

— Dar n-am făcut nimic!

— Un pic mai strâns. Vă rog.

Kala face ce i se spune, iar poliţistul îi acoperă mâinile cu eşarfa.

— Mulţumesc, spune el.

Singh se ridică şi iese pe culoar, având grijă să păstreze arma ascunsă. Kala se ridică şi ea, apropiindu-se de el.

Pasagerii o privesc, şuşotind. Un african masiv îi face o poză cu telefonul, o femeie cu *hijab*{107} *ne*gru îşi trece protector mâna pe după umerii fiicei, iar un tânăr occidental cu un an-doi mai mare decât ea se uită cu atenţie la ea peste speteaza scaunului. Acesta din urmă are un aer familiar. Mai familiar decât ar trebui.

Cine o fi?

Kala păşeşte în faţa lui Singh, se întoarce şi porneşte cu paşi lenţi spre partea din spate a avionului, unde se află bucătăria – până acolo sunt nouă rânduri de scaune.

Începe să lucreze cu agrafa la una dintre încuietorile cătuşelor. A făcut asta de sute de ori la antrenamente şi a spart mii de încuietori, deci ştie că va fi liberă când va ajunge în dreptul bucătăriei.

Când mai sunt şapte rânduri de scaune, avionul e lovit de o turbulenţă puternică. Kala se sprijină cu antebraţul de un scaun, iar câţiva pasageri icnesc. Pipăie încuietoarea ca să se asigure că agrafa încă e acolo. N-a căzut.

Când mai sunt cinci rânduri, îi loveşte o nouă turbulenţă, dar de data asta e mai uşoară. Compartimentele de bagaje scârţâie.

Încă puţin şi reuşeşte.

Mai sunt trei rânduri şi avionul coboară brusc vreo 40 sau 50 de picioare. Kala se ridică o clipă de pe podea, la fel ca agentul Singh. Avionul se apleacă în faţă, dar sumeriana şi poliţistul rămân în picioare. Se aud ale icnete, ba chiar şi câteva ţipete.

— Nu te opri, îi spune Singh, fără niciun pic de teamă în glas.

Pentru el, a zbura e o rutină, a mai trecut prin turbulenţe.

Un semnal sonor anunţă pasagerii că s-a aprins panoul luminos care le cere să-şi pună centurile şi avionul se umple de clicurile cataramelor.

Când ajung la uşile toaletelor, Kala reuşeşte să deschidă cătuşa stângă. Îşi scoate încheietura din ea şi o închide la loc, fără să dea baticul la o parte. În partea din spate a avionului sunt o stewardesă şi un steward. Stewardesa se aşază pe scaunul de lângă ieşirea de siguranţă şi îşi pune centura, iar stewardul – un bărbat înalt şi slab – se sprijină cu mâinile între perete şi tejghea. Când o vede pe Kala – foarte tânără, foarte frumoasă şi deloc asemănătoare cu imaginea tipică a criminalului sau teroristului – i se luminează faţa. Evident, i se pare amuzant că ea este persoana care a pus pe jar întreg echipajul, fiind catalogată drept un mare pericol.

Kala aude ceva de afară, ceva abia perceptibil – un fel de smucitură în interiorul motorului.

Se încordează.

Avionul se zdruncină şi stewardul este aruncat peste tejghea. Singh cade în faţă, iar Kala simte ţeava pistolului în spate. Dându-şi seama că, în aceste condiţii, ar putea s-o împuşte din greşeală şi că trebuie să acţioneze, sumeriana se răsuceşte pe călcâie şi ridică mâna stângă ca şi când s-ar pregăti să-l atace. Singh e luat prin surprindere şi privirea lui îi urmăreşte mâna. Avionul se zdruncină din nou, iar el se pregăteşte să pareze lovitura, însă sumeriana azvârle cătuşa goală pe ţeava pistolului şi o smuceşte cu mâna dreaptă. Cătuşa se strânge în jurul armei şi o smulge din mâna poliţistului.

Singh e şocat.

Avionul e zguduit încă o dată de turbulenţe.

Şi încă o dată.

Kala scoate pistolul din cătuşă, iar Singh îşi ia Taser-ul. Stewardul vede ce se întâmplă şi, crezând că poate face pe eroul, se repede la sumeriană. Stewardesa ţipă şi închide ochii. Toţi patru se află într-un spaţiu mai mic de cinci picioare.

Kala ridică pistolul. După greutatea Glock-ului, îşi dă seama că bănuiala ei iniţială a fost corectă: e încărcat cu gloanţe de cauciuc. Muniţia adevărată se află doar în încărcătorul de rezervă. Ca să poată omorî cu un glonţ de cauciuc, sumeriana trebuie să ţintească perfect.

Singh se apropie de ea. Avionul coboară din nou şi cu toţii se desprind de pe podea. Kala vede totul ca şi când s-ar întâmpla cu

încetinitorul. Cât timp sunt în aer, întinde mâna după stânga lui Singh, în care acesta ţine Taser-ul. Îl trage spre ea, îi lipeşte ţeava de ochiul drept şi trage. Zgomotul e înăbuşit, imposibil de auzit în gălăgia din avion: vuietul turbulenţei, bâzâitul motoarelor, murmurele şi ţipetele pasagerilor. Glonţul îi rămâne înfipt în cap şi agentul moare pe loc, prăbuşindu-se peste umărul Kalei. Încă are Taser-ul în mână. Sumeriana îl îndreaptă spre steward şi apasă pe trăgaci. Stewardul înţepeneşte şi dă ochii peste cap.

Avionul se zdruncină din nou, şi Kala îşi dă seama că tocmai au rămas fără un motor. Stewardesa de lângă ieşirea de urgenţă ţipă.

— Taci! strigă sumeriana, dându-l la o parte pe ofiţerul mort.

Dar stewardesa nu-i dă ascultare. Continuă să ţipe.

— Vino-ţi în fire şi taci din gură! strigă Kala din nou.

Dar aceasta tot nu-i dă ascultare.

Kala îndreaptă pistolul spre ea. Stewardesa ridică mâinile, iar Kala trage repede de trei ori. Ţipetele încetează.

Avionul începe să coboare şi Kala se aşază în mijlocul culoarului, îşi lipeşte palmele de uşile de plastic ale closetelor, fără să lase jos pistolul din mâna dreaptă, şi se uită de-a lungul avionului. Nimeni n-a observat cele întâmplate. Pasagerii sunt prea speriaţi, prea concentraţi asupra propriului sfârşit. Nici măcar tânărul cu chip familiar nu se uită în direcţia ei. Nu-i vede decât creştetul – are faţa uşor ridicată, ca şi când ar vorbi cu Dumnezeu, rugându-se, cerând îndurare. Toată lumea se roagă.

Din difuzoare se aude vocea căpitanului:

— Doamnelor şi domnilor, nu vă îngrijoraţi. Am pierdut un motor, dar modelul A340 este conceput să zboare şi doar cu două motoare. Suntem la 248 de mile marine de coasta Omanului şi am primit aprobare să aterizăm la cea mai apropiată bază militară. Repet, nu…

Dar e întrerupt de un scrâşnet puternic şi de câteva bubuituri scurte care se propagă în tot fuzelajul şi în piepturile pasagerilor. Sistemul audio a rămas pornit şi se aud piuiturile mai multor sisteme de alarmă din carlingă.

— Dumnezeule mare! spune pilotul, după care sistemul audio se stinge.

Avionul începe să coboare vertiginos, iar botul i se înclină. Kala deschide cu greu o toaletă, intră şi încuie uşa. Se aşază pe capacul closetului, inspiră adânc şi se gândeşte, încercând să-şi păstreze calmul. Nu va pierde aşa Jocul Final. Aude o schimbare a curenţilor de aer şi îşi dă seama că spoilerele{108} au fost coborâte. Se vor prăbuşi în apă. Şi în momentul prăbuşirii cel mai bine e să te afli în partea din spate a avionului. Are nevoie de toate tehnicile învăţate la antrenament ca să se calmeze, dar în cele din urmă reuşeşte.

Se uită în oglindă. Va supravieţui. Va câştiga. Se roagă să aibă noroc

şi le mulţumeşte mentorilor ei pentru învăţături, mai ales pentru capacitatea de a fi calmă în faţa dezastrului.

Avionul coboară.

Vor cădea în apă în mai puţin de 60 de secunde.

Fiţi binecuvântaţi.

Binecuvântate fie stelele, viaţa şi moartea.

Fiţi binecuvântaţi.

Alice Ulapala

UN BAR DE PE STRADA GRUB, DARWIN, AUSTRALIA

Alice stă la tejgheaua unui bar din Darwin. Când au căzut meteoriţii, era în vizită la mătuşa ei în Golful Coffin, dar acum s-a întors acasă. Ca de obicei, localul e aproape pustiu: doar barmanul şi un muşteriu beat – probabil un turist – aşezat şi el la bar. Tipul habar n-are în ce fel de bar a nimerit, ce fel de clientelă vine acolo. Pe Alice n-o deranjează compania, iar neamul ei nu are nimic împotriva musafirilor. Are în faţă o halbă cu bere rece şi mâzgăleşte pe un şerveţel.

Aceleaşi cuvinte, litere şi numere, iar şi iar.

Harta heteroclită lămureşte onoratului aspirant schema secretă către ascensiune.

HHLOASSCA.

8 8 12 15 1 19 19 3 1.

Desenează linii şi pictograme, dar lucrurile nu se leagă. În cele din urmă, schiţează un iepure şi imită o împuşcătură cu buzele. Îşi închipuie cum ar fi să vâneze iepuri în Marele Deşert Nisipos{109}; ar prefera să fie acolo, să umble prin soare, să doarmă sub stele, să jupoaie şerpi. Nu să rezolve probleme de matematică.

— Ce glumă prostească. O aiureală. Dacă miza n-ar fi atât de mare, nu mi-aş mai bate capul.

— Berea e suficient de rece? o întreabă barmanul.

Îl cheamă Tim, iar Alice îl ştie de multă vreme. Când a venit la bar, i-a arătat fraza aceea fără nicio noimă, dar nici Tim nu se pricepe la dezlegat enigme.

Alice întoarce capul spre el:

— E numai bună.

Tim zâmbeşte mulţumit:

— De obicei, pe mine berea rece mă ajută să gândesc.

— Şi pe mine, spune ea, luând o gură din halbă. Dar chestia asta mă depăşeşte.

— Ce anume? întreabă turistul cu accent american, luându-şi privirea de la singurul televizor din bar, la care se difuzează un meci de fotbal.

— O enigmă pe care trebuie s-o descifrez, îi răspunde Alice

turistului, care şi-a întins gâtul spre şerveţelul ei.

— O enigmă? Un fel de cuvinte încrucişate?

Americanul se dă jos de pe taburet şi se apropie de ea. Are pielea albă ca laptele, părul roşcat, ochii verzi şi poartă ochelari.

— Nu, dar e tot cu cuvinte, spune Alice, schimbând o privire cu Tim, care ridică din umeri. Uită-te şi tu.

Îi împinge şerveţelul, iar turistul se uită cu atenţie la mâzgălelile ei.

— Care este? întreabă el, luându-l în mână.

— Fraza de sus.

— Harta heteroclită lămureşte onoratului aspirant schema secretă către ascensiune?

— Mda. Mă scoate din minţi. Îţi zic, frate, pot să dau gata pe oricare dintr-o echipă de fotbal, dar pe asta nu pot s-o dau gata.

Turistul se uită la ea şi râde:

— Într-adevăr, pari o tipă dură.

— Chiar sunt dură, spune ea, terminându-şi berea. Acum câteva zile am omorât doi tipi în China ca să salvez o indiancă.

— Serios?

— Normal! zâmbeşte Alice, dând de înţeles că glumeşte.

— Îi place să se laude, amice, îi explică Tim turistului, deşi ştie că Alice spune adevărul.

— Atunci eu n-o să-ţi fac probleme.

Tim le mai dă câte un rând, iar turistul duce mâna la portofel, dar barmanul clatină din cap:

— Din partea casei.

— Mulţumesc, spune turistul, punând şerveţelul pe tejghea.

Lumina după-amiezii se strecoară prin geamurile fumurii ale barului. O reclamă de neon la berea Foster's bâzâie discret, dar numai Alice are auzul suficient de fin încât s-o audă.

— Care-i premiul?

— Ce?

— Premiul. Ce câştigi dacă o rezolvi?

— Ah. În joc e soarta lumii. Destinul speciei umane. Trebuie s-o rezolv ca să mă asigur că neamul meu şi toţi cei pe care îi cunosc şi îi iubesc supravieţuiesc şi merg în rai. Cam asta ar fi.

— Deci un premiu mare, comentează americanul.

— Un premiu foarte mare.

Alice ia o gură de bere.

— Păi, spune turistul, ridicând şerveţelul, aş putea să te ajut dacă, mă-nţelegi, mi-ai da şi mie o parte din câştig.

Luată prin surprindere, Alice izbucneşte în râs. Până şi Tim râde. Turistul îşi plimbă privirea de la unul la celălalt, zâmbind nesigur.

— Ai vreun pic de sânge koori, americanule? întreabă Tim.

— Koori? Ce-i asta?

Alice râde din nou:

— Nu contează, frate. Îţi dau o parte din câştig.

Alice scoate dintr-un buzunar un teanc gros de bani – numai bancnote mari – şi îl trânteşte pe tejghea:

— Ajunge?

Turistul face ochii mari:

— Vorbeşti serios?

— Nu e tocmai viaţă veşnică, dar numai asta pot să-ţi ofer, amice. Accepţi sau nu. Dar eu o să hotărăsc dacă îi meriţi.

— Şi fără şmecherii, adaugă Tim fixându-l pe turist cu o privire ameninţătoare.

— Păi, am crezut că glumiţi, spune turistul.

— Nu glumim, răspunde Alice pe un ton nerăbdător. Hotărăşte-te. Şi am vorbit serios când am zis că pot să bat o echipă de fotbal.

— Şi când ai zis de ăia doi din China? întreabă turistul înghiţind în sec.

Alice îi face cu ochiul:

— Da.

Gestul cu ochiul îl relaxează un pic pe turist, care se uită încă o dată la teancul de bani.

— Chiar, cum te cheamă?

— Alice a 112-a.

— Tim al 86-lea, adaugă barmanul.

— Dave… întâiul, cred, spune turistul.

— Nu prea cred, răspunde Tim, ştiind că acest turist nu putea fi primul din seminţia lui.

Dar pe Alice n-o interesează asta, nu vrea decât să treacă la treabă.

— Să-i dăm drumul, Dave, spune ea.

Americanul ridică şerveţelul şi arată fraza cu degetul:

— Păi sigur e un cod pentru ceva. Iar primele litere ale cuvintelor par să nu însemne nimic. Dar, exceptând primul şi al patrulea cuvânt, primele *două* litere înseamnă ceva.

Alice îi ia şerveţelul din mână, iar americanul se uită la ea. La televizor se difuzează o informaţie de ultimă oră.

— Deci *h,* apoi *h-e l-i,* apoi o, după care *a-l, s-c, s-e, c-a, a-c.*

Tim se uită la ei, surprins de zâmbetul tot mai larg al lui Alice.

— Nu înţeleg, spune el.

Alice se uită la Dave:

— La naiba, amice! Astea sunt prescurtări de elemente chimice!

— Exact.

Alice loveşte tejgheaua cu palma, făcând să zdrăngăne tot ce e pe ea. Dave tresare, iar Tim clatină din cap şi râde încet.

Alice se ridică în picioare:

— Banii sunt ai tăi, frate. Dacă dai vreodată de greu, un koori o să-ţi

sară mereu în ajutor.

La televizor, o diagramă animată înfăţişează prăbuşirea unui avion în Oceanul Indian.

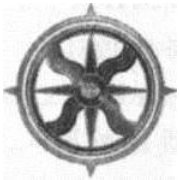
David se uită la bani şi, înainte să poată mulţumi, Alice iese din bar.

— Nu mi-ai explicat ce sunt koori, spune el, întorcându-se spre barman.

— Noii conducători ai lumii, răspunde barmanul, ştergând un pahar cu o cârpă. Noii conducători ai lumii.

Kala Mozami

OCEANUL INDIAN, ~ 120 KILOMETRI DE COASTA OMANULUI



Aeronava se izbeşte de apă cu o viteză de 175 de mile pe oră. Kala se străduieşte să-şi păstreze calmul, dar prăbuşirea unui avion e un eveniment cât se poate de înfiorător. Partea cea mai rea nu e violenţa impactului. Nici dulapurile toaletei care se deschid şi îşi varsă conţinutul peste ea. Nici marginea chiuvetei care o izbeşte în torace, presând-o cu atâta putere încât simte că se va rupe în două. Nici mirosul de combustibil, apă de mare, fum, păr ars şi cauciuc carbonizat. Nici că nu ştie ce va fi mai departe.

Partea cea mai rea: zgomotele! Mai întâi scrâşnetele avionului în timp ce coboară. Instrucţiunile pilotului, complet inutile acum, s-au transformat în nişte mormăieli panicate. Apoi plescăiturile repetate ale fuzelajului la impactul cu apa. Scârţâitul metalic al spoilerelor smulse de pe aripi. Vâjâitul motoarelor înecate de apă. Prima explozie vine aproape ca o uşurare. Ţipete, toată lumea ţipă. Gemete, vaiete, plânsul unui copil. Încă o explozie, mai aproape de botul avionului. Sistemul electric cedează şi luminile se sting.

Şi preţ de o clipă – o scurtă clipă – tăcere.

Cea mai adâncă şi mai sumbră tăcere pe care sumeriana a auzit-o vreodată.

Se aprinde un bec roşu de urgenţă. Kala îşi evaluează starea. Mâna dreaptă încă e încătuşată. Încă are pistolul în mână. E plină de vânătăi şi umflături, iar partea dreaptă a capului îi e acoperită cu sânge. S-ar putea să-şi fi rupt o coastă, dar nu e grav. Una peste alta, n-a păţit nimic. Inima îi bate normal, iar respiraţia e regulată. E inundată de adrenalină şi e plină de energie.

Apasă pe clanţă, dar uşa e înţepenită. Dă cu piciorul în ea şi o deschide pe jumătate – s-a blocat în cadavrul ofiţerului Singh. Iese din toaletă, păşind peste poliţistul mort. Se apleacă deasupra lui şi îi ia din toc încărcătorul cu muniţie adevărată, apoi caută cheia de la cătuşe. O găseşte într-un buzunar al hainei şi îşi desface şi cătuşa de la mâna dreaptă. Pune încărcătorul în buzunarul de la spate şi se uită în jur. Majoritatea pasagerilor încă sunt în scaune, gemând şi încercând să se dezmeticească. În flancul drept al avionului e o spărtură mare. Lumina soarelui se strecoară prin ea şi prin ferestre, străpungând fumul negru.

La mijlocul avionului o femeie a luat foc şi doi bărbaţi se străduiesc să stingă flăcările cu pături. Mai aproape de ea, Kala vede un container de marfă care a ieşit prin podea, împingând scaunele în compartimentele pentru bagaje de deasupra lor. Cablurile întrerupte scot scântei şi un picior atârnă dintr-un scaun – posesorul lui e strivit.

Cineva ţipă câteva rânduri mai încolo. E greu de spus dacă e o voce de bărbat sau de femeie. Kala înaintează pe culoar şi vede o bucată de tablă înfiptă în speteaza unui scaun – tabla l-a decapitat pe pasagerul de lângă persoana care ţipă. Pasagerul de peste culoar întreabă frenetic: „Unde e capul? Unde e capul?" Dar nimeni nu răspunde, nimeni nu pare să ştie. După câteva clipe, cineva îi spune să tacă, dar el continuă să se lamenteze.

Se aude gălăgie în partea din faţă, apoi un scârţâit puternic. Kala îşi dă seama că botul a început să se inunde – repede – şi că întreg avionul se apleacă în faţă. Câtă vreme sunt intacte, aripile îl vor menţine un timp la suprafaţă, dar nu va dura mult până să se încline mai tare şi, în cele din urmă, să se scufunde. Trebuie să iasă – acum, acum, acum.

Cineva se apropie de ea cu pas grăbit. E tânărul occidental. E speriat şi dezorientat, dar e teafăr şi ştie şi el că trebuie să iasă. Kala deschide compartimentul de deasupra capului şi ia din el trusa de urgenţă şi dispozitivul de localizare.

Înainte să se întoarcă spre uşă, tânărul întreabă:

— Ai nevoie de rucsac? întreabă el, uitându-se la ea.

Prăbuşirile sunt evenimente ciudate, îşi spune în sinea ei.

Tânărul s-a oprit chiar lângă locul unde stătea ea înainte să fie arestată.

— Da! strigă ea în hărmălaia generală.

Iar el deschide compartimentul de bagaje şi îi înhaţă rucsacul – exact rucsacul ei.

Nu e o coincidenţă, îşi spune în sinea ei. *M-a urmărit.* Va trebui să-şi dea seama de ce mai târziu.

Kala se întoarce spre bucătăria avionului. Două dintre cărucioarele pentru mâncare au ieşit din locaşurile lor şi au blocat ieşirea de urgenţă, împrăştiind peste tot tăvi, ceşti şi sticle. Cutii sparte de Sprite şi Coca-Cola şuieră pe podea, iar la picioarele Kalei e răsturnată o tavă cu sticluţe de alcool. Se apropie de uşa din dreapta şi trage de mânerele mari, acoperite cu avertismente. Uşa se deschide şi o barcă de salvare galbenă se umflă automat. Afară e lumină şi linişte. Apa e nesfârşită.

Ar fi trebuit să ne botezăm planeta Ocean, nu Pământ, se gândeşte ea.

Apa se ridică deasupra pragului de la uşa de siguranţă şi Kala îşi dă seama că nu va mai dura mult până ce avionul se va scufunda.

— Eşti gata? întreabă băiatul cu glas tremurător.

Uitase de el.

Se întoarce să-i spună că da, însă nu poate articula niciun cuvânt. Tânărul e înalt, atletic, puternic. Braţul stâng îi sângerează, iar deasupra ochiului drept are o vânătaie.

— Da, reuşeşte Kala să spună în cele din urmă.

Când pune un picior în barcă, se aude un strigăt. O fetiţă care o roagă pe mama ei în arabă să n-o lase să moară. Cu voce puternică şi sigură pe sine, mama îi spune că totul va fi bine. Ca şi când ar înţelege ce-şi spun, tânărul ridică un deget şi se întoarce. Mama şi fiica stau pe ultimul rând. Tânărul păşeşte prin apa întunecată, care se ridică neîncetat şi deja i-a ajuns până la glezne. Se apropie de ele şi vede că par să fie tefere, ca şi când ar fi fost cruţate de Dumnezeu. Ca şi când pentru ele prăbuşirea n-ar fi avut loc. Tânărul o ia de mână pe mamă.

— Vino! îi strigă el în engleză.

Kala ştie că singurii bărbaţi care au atins-o vreodată pe tânăra mamă sunt soţul şi tatăl ei. Poate şi un frate mai în vârstă. Ar fi o adevărată grozăvie dacă asta s-ar întâmpla în alte împrejurări, undeva în Orientul Mijlociu.

— Acum! insistă tânărul trăgându-le pe femeie şi pe fiica ei, cărora apa le-a ajuns până la genunchi.

Mama aprobă şi pornesc tustrei spre barca de salvare. Kala deja e în ea. Tânărul le ajută pe mamă şi fiică să urce, apoi urcă şi el.

— Şi ceilalţi? întreabă fetiţa în arabă.

Dar tânărul nu înţelege.

— Nu e timp, răspunde Kala.

Mama fetiţei se uită înfricoşată la sumeriană. Are un *hijab* impecabil, iar ochii ei seamănă cu două monede de cupru noi.

Kala dezleagă funia bărcii şi încearcă s-o îndepărteze de avion. Dar apa e absorbită cu atâta repeziciune înăuntru, încât ţine pluta de cauciuc lipită de fuzelaj. Cu puţin înainte ca uşa să dispară sub apă, în cadrul ei apare o mână şi se aude o voce care strigă după ajutor. Dar omul căruia îi aparţine nu se poate opune curentului de apă.

Uşa se scufundă cu totul, iar Kala reuşeşte să îndepărteze barca de fuzelaj. Tuspatru urmăresc cu groază ce se întâmplă. Botul avionului coboară şi coada i se ridică. Câteva obiecte ies din cocă şi plutesc la suprafaţă. Bucăţi de spumă poliuretanică. Perne de pe scaune. Bucăţi de cadavre. Dar niciun om în viaţă. Cam un minut, în timp ce pasagerii se îneacă, avionul pluteşte chiar sub suprafaţa apei, cu direcţia şi profundoarele{110} suspendate în aer. În cele din urmă, e eliberată şi ultima pungă de aer, care iese la suprafaţă sub formă de bulbuci, iar avionul se scufundă.

Şi dispare.

Luând cu el toţi pasagerii.

Care nu vor mai fi văzuţi niciodată.

— Am un dispozitiv de localizare, spune Kala.

— Şi înăuntru ai un telefon prin satelit, spune Christopher, lovind uşor rucsacul sumerienei.

De unde ştie? se miră ea. Va trebui să-l întrebe când se va ivi momentul potrivit.

Fetiţa începe să plângă, iar mama ei încearcă s-o liniştească. Oceanul e calm şi nu bate deloc vântul. Soarele se apropie de orizont. Ei patru sunt singurii supravieţuitori.

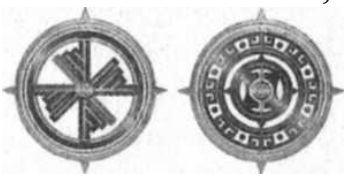
Binecuvântată fie viaţa, îşi spune Kala. *Şi moartea.*

După o vreme, fetiţa se linişteşte şi rămân cu toţii în tăcere.

Singuri pe o barcă în mijlocul oceanului.

Sarah Alopay, jago Tlaloc

AUTOSERVICE RENZO, AN NABI YUNUS, MOSUL, IRAK



Sarah şi Jago sunt întâmpinaţi la aeroport de un bărbat de 47 de ani, bondoc şi jovial, pe nume Renzo, care a aranjat ca ei să ocolească punctul de control. Spre deosebire de olmec şi cahokiană, care deja au început să transpire în arşiţa Irakului, Renzo pare să nu fie deranjat – e obişnuit cu vremea de aici. Deşi e un pic supraponderal, Sarah îşi dă seama – după felul în care se mişcă, după cum o măsoară din priviri – că Renzo a fost cândva Jucător.

— Totul, mereu, oriunde… spune Renzo în engleză, uitându-se la Jago.

— …Aşa este, aşa a fost şi aşa va fi întotdeauna, încheie Jago.

Renzo zâmbeşte mulţumit şi îl strânge cu putere de braţ:

— A trecut prea multă vreme, Jago. Ultima oară când te-am văzut încă te ascundeai pe după fusta maică-tii.

Jago se foieşte stingherit, aruncându-i o privire lui Sarah:

— Mda, Renzo. Multă vreme.

— Acum eşti om în toată firea. Bărbat adevărat, Jucător adevărat.

Apoi Renzo fluieră, întorcându-se spre Sarah:

— Şi ea cine e?

— Mă cheamă Sarah Alopay şi sunt cahokiană din seminţia 233. Jago şi cu mine lucrăm împreună.

— Serios? întreabă Renzo cu un aer dezaprobator.

— E Jocul meu Final, Renzo, spune Jago apăsat, încruntându-se.

— Dar joci pentru noi. Pentru supravieţuirea seminţiei noastre. Nu ca să impresionezi o americancă.

O măsoară pe Sarah din cap până în picioare şi adaugă:

— Măcar e frumoasă.

— Taci din gură, grasule, altfel o să-ţi arăt Jocul *meu* Final, îl ameninţă ea.

Renzo chicoteşte:

— Şi foarte îndrăzneaţă. Asta e bine. Stai fără grijă, Sarah Alopay, n-am vrut să te jignesc. Jucătorii omoară Jucători, aşa se spune în seminţia noastră. Foştii Jucători durdulii ca mine nu fac decât să ofere ajutor când sunt solicitaţi. Veniţi cu mine.

Şi porneşte spre o camionetă galbenă. În câteva minute ajung pe străzile aglomerate din Mosul. Sarah stă pe bancheta din spate, iar

Jago în dreapta lui Renzo. Străzile sunt foarte gălăgioase, iar Renzo are radioul dat tare. Jago se apleacă spre el, pentru că nu vrea să-l audă Sarah.

— Nu mă lua la bani mărunţi în faţa ei, ai înţeles? îi şuieră el printre dinţi.

Renzo zâmbeşte jovial, dar zâmbetul îi dispare când vede expresia lui Jago.

— Îmi pare rău. N-o să se mai întâmple.

— Bine, spune Jago lăsându-se satisfăcut pe scaun.

Renzo nu e speriat de el, cât de părinţii lui. Mulţumită unei „burse" generoase oferite de familia Tlaloc, Renzo a făcut şcoala de inginerie auto, ceea ce i-a permis să-şi deschidă un atelier la puţin timp după invazia americanilor. În timpul războiului a lucrat ca mecanic pentru ei şi a făcut o mică avere. Iar familia Tlaloc putea oricând să ia înapoi ce-i dăduse cândva. Chiar dacă e vorba despre un fost Jucător. Şi Renzo ştie asta.

Deşi, dat fiind că Jocul Final a început, nu prea mai contează.

Sarah se apleacă în faţă, strigând ca să fie auzită:

— Despre ce vorbiţi?

— I-am spus lui Renzo că avem nevoie de paşapoarte noi şi de vize, răspunde Jago. Dacă suntem într-adevăr urmăriţi, va trebui să ne schimbăm identităţile.

— Bună idee, spune Sarah.

Renzo e entuziast:

— Nu vă faceţi griji! Renzo s-a ocupat de tot.

Şi nu exagerează. Lucru de care Sarah şi Jago îşi dau seama odată ce ajung în spaţiosul său atelier auto, prevăzut cu aer condiţionat. Acesta e baza lui de operaţiuni. Are tot ce le trebuie şi ceva în plus: telefoane noi, laptopuri, alimentatoare electrice, cartele SIM, tot felul de decodoare digitale. Plus un teanc de vize pentru peste 40 de ţări. Le-a pregătit paşapoarte false, bani şi cecuri de călătorie. Truse medicale, mănuşi, haine şi veste antiglonţ. Dispozitive de urmărire şi aparate de emisie-recepţie. Pistoale Browning şi mitraliere M4 prevăzute cu lansatoare de grenade M203. Ba chiar şi două pistoale speciale, confecţionate integral din ceramică şi plastic, care nu pot fi detectate de dispozitivele imagistice de la punctele de control. Ce a făcut să obţină toate astea de la Forţele Speciale Americane probabil e o adevărată odisee.

— Ţi-ai făcut un rost de invidiat, Renzo, spune Jago, studiind unul dintre pistoalele ceramice. O să le spun părinţilor mei că au făcut o investiţie bună.

— Extraordinar, admite Sarah, uitându-se în jur.

E impresionată. Nicăieri în lume nu există un fost Jucător cahokian cu un astfel de arsenal. Alianţa cu Jago a fost o decizie înţeleaptă.

— Şi încă nu v-am arătat partea cea mai bună, spune Renzo.

La prima vedere, partea cea mai bună pare să fie o rablă de Peugeot 307 din 2003. E vopsită în azuriu şi are pictată pe capotă o floare mare, iar de oglinda retrovizoare dinăuntru atârnă talismane şi brelocuri de hipioţi. Are garda joasă, tapiţeria zdrenţuită şi aripa din dreapta boţită. În unele locuri caroseria a început să ruginească, iar pe lunetă se vede un păienjeniş de crăpături cam cât o palmă.

— Conduci maşina asta în Mosul? întreabă Jago sceptic. Cu floarea asta pe capotă?

Renzo mângâie afectuos capota:

— Floarea asta e un fel de amuletă, care îi face pe oameni să se gândească: „Ăsta e prea prost ca să aibă ceva de ascuns”.

— Înţeleg, îi zâmbeşte Sarah.

— Păi, şi care-i şmecheria? Pare o rablă, spune Jago.

— Lucrez la mititica asta de luni întregi, răspunde Renzo ofensat. Nu-i o rablă.

Îndoiturile, explică el, sunt făcute ca să inducă în eroare. Şasiul este reconstruit şi e mai bun decât cel original. Motorul are 487 de cai-putere faţă de cei 108 din fabrică. Toată caroseria e blindată, iar partea de dedesubt e protejată de un scut împotriva exploziilor. Sistemele electronice sunt imune la armele cu impulsuri electromagnetice. Are 15 compartimente secrete, dintre care unul e suficient de mare cât să adăpostească un om. Plăcile de înmatriculare sunt acoperite cu un strat special de cerneală electronică, ce permite schimbarea numerelor la comandă. Are numere pentru Irak, Grecia, Italia, Lichtenstein, Austria, Franţa şi Israel. Şi floarea e făcută tot din cerneală electronică şi poate fi schimbată într-o stea, o semilună, semnul păcii sau o ţestoasă, ori poate fi făcută să dispară. Toate sistemele maşinii sunt controlate de un computer ultraperformant, cu microcircuite rapide şi conexiune criptată prin satelit.

— Mai am un pic de lucru la parbriz, spune Renzo cu respiraţia tăiată, epuizat de enumerare. Când o să fie gata, o să aibă un afişaj digital pe care pot fi consultate hărţi, informaţii despre trafic, tot ce vreţi. Ah, şi sistem cu infraroşii pentru vederea pe timpul nopţii.

— Şi maşina asta e pentru mine? întreabă Jago, nevenindu-i să creadă ce noroc are, apoi se uită la Sarah: Pentru noi?

Renzo confirmă:

— Nu mă încântă deloc povestea asta cu Jocul Final. Speram să înceapă după moartea mea. Sunt bogat, am o viaţă bună, oftează Renzo necăjit, iar lui Sarah îi vine să râdă. Măcar atât pot să fac şi eu pentru Jucătorul din seminţia mea. Ajută-l pe Renzo să rămână în viaţă. Sunt mândru să-ţi ofer maşina asta.

Jago îi strânge mâna lui Renzo:

— Sunt mândru s-o primesc, frate.

La cină mănâncă miel la grătar cu garnitură de orez şi frunze de mentă, iar ca desert, smochine zemoase şi dulci. Apoi beau ceai şi discută despre cum vor ajunge în Italia – vor pleca cu Peugeotul şi vor traversa Turcia, Bulgaria, Serbia, Croaţia şi Slovenia. Un drum de 2.341,74 mile.

După masă, încearcă să se relaxeze. Renzo stă în Peugeot, pe scaunul pasagerului, şi face teste. Jago se uită la Al Jazeera fără sonor, tolănit pe o canapea de piele, iar Sarah stă aplecată deasupra unei hărţi a lumii de mari dimensiuni, aşezând piuliţe argintii în diferite locuri. Unele sunt plasate în locuri surprinzătoare: un punct din sud-vestul Siberiei, unul lângă insulele Ryukyu din Japonia, un altul pe coasta Africii de Sud. Altele sunt în locuri previzibile: piramidele din Giza, Machu Picchu, Stonehenge. Dar e marcat şi un punct care nu e nici previzibil, nici tocmai surprinzător, şi care este destul de aproape de Mosul.

Sarah se apleacă mai mult deasupra hărţii.

Pune mâna pe un mic laptop şi introduce nişte numere într-un motor de căutare.

Rezultatele apar imediat.

— A auzit vreunul dintre voi de Göbekli Tepe din Turcia? Întreabă Sarah.

Cuvântul *Göbekli* îi este familiar lui Sarah – în cahokiana veche înseamnă „deal cu vârf rotunjit” şi de obicei desemnează un tumul. Însă habar n-are ce semnificaţie ar putea avea în legătură cu un loc din sudul Turciei.

— Nu, răspunde Jago de pe canapea.

— Göbekli Tepe? Bineînţeles! strigă Renzo din maşină.

— Ce e?

— Un complex arheologic din Turcia. Nu foarte departe de Mosul. Nimeni nu ştie cine şi cum l-a construit. Descoperirea lui i-a obligat pe istorici să-şi revizuiască ipotezele despre când au început oamenii să construiască oraşe şi să se închine în temple, despre cui şi de ce se închinau şi alte chestii mărunte de genul ăsta…

Jago se ridică în capul oaselor:

— Deci chestii care ţin de Jocul Final.

— Exact, răspunde Renzo, ieşind din maşină.

Sarah pune coatele pe masă, uitându-se la porţiunea maronie din jurul piuliţei.

— Crezi că ar trebui să mergem acolo? întreabă Jago.

Sarah stă pe gânduri, iar Renzo se şterge pe mâini cu o cârpă şi se apropie de televizor.

— Nu ştiu, spune Sarah în cele din urmă. Lucrul cel mai important e să-l vizităm pe Musterion în Italia.

— De acord, spune Jago.

Renzo face semn cu mâna spre ecran:

— Dă te rog mai tare.

Jago ia telecomanda şi apasă pe un buton. Renzo se apropie mai mult de televizor şi le traduce din arabă:

— Accident aviatic. Cursa comercială 832 a Qatar Airways, de la Changzhou la Dubai.

— Unde s-a prăbuşit? întreabă Sarah.

— În Marea Arabiei.

— Supravieţuitori? intervine Jago.

— Posibil. Autorităţile au receptat semnalul unui dispozitiv de localizare. O echipă de salvare din Oman deja a pornit într-acolo. Până acum n-au primit niciun alt semnal de la faţa locului. O să afle care e situaţia abia când o să ajungă acolo.

— Changzhou, spune cahokiana cu glas scăzut.

— Crezi că era vreun Jucător printre pasageri?

— Probabil. Ba chiar e posibil ca tocmai de-aia să se fi prăbuşit, adaugă Sarah. N-ar fi cel mai rău lucru din lume dacă am scăpat de câţiva Jucători, nu-i aşa?

— Ai dreptate, răspunde Jago, tolănindu-se la loc pe canapea.

Apoi opreşte iarăşi sonorul, iar Renzo se întoarce în maşină şi îşi reia lucru.

— Încă două zile şi mititica o să fie numai bună de drum, spune el.

Chiar în clipa aceea lui Sarah îi sună telefonul prin satelit. Îl scoate din rucsac şi, văzând că e apelată de pe un alt telefon prin satelit, respinge apelul. O parte din ea speră că e Christopher. N-a răspuns la niciunul dintre apelurile lui – nu vrea să se întoarcă în trecut – dar îi place să ştie că o caută. Poate suna egoist, dar o bucură că încă se gândeşte la ea.

— Cine era? întreabă Jago.

— Nu ştiu, spune Sarah. O fi încercând An Liu să ne localizeze. Trebuie să scăpăm de telefonul ăsta, Feo.

— Lăsaţi-l aici, îi propune Renzo. Dacă vreţi, îi şterg memoria şi îl setez să redirecţioneze apelurile către noile voastre telefoane – vă asigur că n-o să vă mai poată localiza nimeni.

— Mersi, ar fi excelent, spune Sarah, întorcându-se la hartă.

Jago s-a întins pe canapea şi a închis ochii, iar Renzo îşi face de lucru cu nişte fire de cupru.

Sarah îi aruncă o privire lui Jago. Arată bine întins pe canapea. E liniştit. Şi dintr-odată îi vine să se întindă lângă el. Nu vrea să fie singură. Nu dacă mai e o şansă să se apropie de cineva, cât timp lumea încă pare normală, deşi nu e deloc aşa.

Zâmbeşte ca pentru sine şi întoarce privirea spre hartă. După câteva minute, se uită din nou la Jago. În continuare arată bine şi e liniştit. Iar impulsul de a i se alătura n-a părăsit-o, aşa că Sarah lasă reţinerile

deoparte, se apropie de canapea şi se întinde lângă el, simţindu-i imediat căldura.

E bine. Atât de bine.

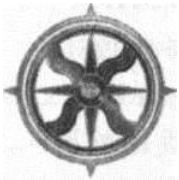
Nimeni de pe Pământ nu ştie ce înseamnă cu adevărat:

Piramidele din Giza,
Liniile Nazca,
Moaii din Insula Paştelui,
Stonehenge,
Sfinxul,
Machu Picchu,
Göbekli Tepe,
Menhirii din Carnac,
Aramu Muru,
Ziguratul din Ur,
Teotihuacanul,
Angkor Wat,
Pumapunku,
Armata de Teracotă,
Piramidele din Meroe,
Sacsayhuamán,
Anta Grande de Zambujeiro.

Nimeni de pe Pământ nu ştie.
Dar *cineva, ceva, undeva* ştie…

Christopher Vanderkamp, Kala Mozami

BARCĂ DE SALVARE, OCEANUL INDIAN, ~ 120 DE KILOMETRI DE COASTA OMANULUI



Christopher stă ghemuit într-un colţ al bărcii. Mama şi fiica ei au adormit. Şi pe Kala a furat-o somnul. Oceanul e calm. Cerul întunecat e plin de stele. Nu a văzut niciodată atâtea stele, nici măcar când mergea cu cortul în Nebraska.

Se uită la ceas. Avionul s-a prăbuşit în urmă cu 4,5 ore. Dispozitivul de localizare e pornit. Kala nu vrea să folosească telefonul prin satelit ca să sune după ajutor. A spus că vor suna doar dacă nu apare niciun echipaj de salvare până la răsărit. Până atunci, dispozitivul de localizare e singura lor speranţă. Acum, după ce avionul s-a scufundat, nu se poate gândi la altceva decât la prăbuşire. În timp real nu i s-a părut atât de rău, dar acum, că totul a trecut, i se pare o experienţă copleşitoare şi paralizantă.

A supravieţuit prăbuşirii unui avion.

O prăbuşire al dracului de înfiorătoare.

Vrea s-o vadă pe Sarah, are nevoie de ea. Vrea s-o atingă. Are nevoie s-o atingă. Întoarce capul. Rucsacul Kalei, în care se află telefonul, e la o lungime de braţ. Se uită la Kala. Fata care a sărit din pagodă şi a ajuns teafără jos. Fata care a reuşit cumva să-l dezarmeze pe agentul aerian trimis s-o aresteze. Înainte să coboare din avion, Christopher a apucat să vadă faţa poliţistului. Avea o rană de glonţ. De asta murise. Fusese împuşcat în ochi de la foarte mică distanţă.

Deci Kala are un pistol.

Însă acum doarme dusă, ca şi când nimic nu s-a fi întâmplat, ca şi când n-ar fi ucis un om şi n-ar fi fost martoră la moartea câtorva zeci de pasageri. Când Sarah i-a povestit despre Jocul Final, despre Jucători şi despre antrenamentul pe care îl făcuseră, totul i s-a părut ireal. Acum, că ştie ce înseamnă Jocul Final şi a văzut ce pot face Jucătorii, i se pare prea real. Oare şi Sarah ar fi împuşcat agentul în ochi? Şi ea ar fi dezlegat barca de salvare înainte ca alţi supravieţuitori să poată urca în ea? Christopher se îndoieşte.

Are nevoie să audă vocea lui Sarah.

Să stea de vorbă cu ea.

Să se asigure că e teafără.

Întinde mâna după rucsacul Kalei şi îl târăşte uşor pe podeaua de cauciuc a bărcii. Îi desface fermoarul cu grijă şi scoate telefonul. Apasă pe butonul de pornire şi îl lipeşte de piept, ca să-i acopere difuzorul. Aşteaptă un pic, apoi se uită la el: ecranul verde s-a aprins.

Opreşte sonorul tastelor şi formează numărul; telefonul sună o dată, de două ori, de trei ori, apoi îi răspunde mesageria vocală.

Aşteaptă bipul, apoi şopteşte în microfon:

— Sarah. Sunt eu, Sarah. Nu ştiu ce să spun… Te-am… Te-am urmărit. A fost o prostie, dar te-am urmărit. Te iubesc, Sarah. Am fost la pagodă, dar nu te-am văzut, aşa că am urmărit pe altcineva, o altă Jucătoare. Kala nu-ştiu-cum. Doamne, fata asta e… nici nu ştiu cum e… Dar nu e ca tine.

Se aud pârâituri şi linia se întrerupe. Christopher se uită la tastatură. Să sune din nou? Poate de data asta îi răspunde. Dar nu vrea să-l surprindă Kala. Deci mai bine nu. Închide telefonul. Îl pune la loc în rucsac fără să facă niciun zgomot. Se întinde pe spate şi expiră. Simte apa oceanului cu spatele, cu umerii şi cu fundul. E ca o saltea cu apă, doar că pare însufleţită.

Sunt atât de multe stele. Atât de multe.

La dracu', s-a prăbuşit cu un avion.

Atât de multe stele.

Atât de mulţi morţi.

Prăbuşirea… oceanul… pistolul… Sarah… stelele.

Somn.

Se trezeşte brusc. Încă e întuneric, iar stelele strălucesc precum beteala. Simte o durere în coaste şi o vede pe Kala aplecată deasupra lui.

— De ce m-ai lovit cu piciorul? spune el, frecându-se la ochi şi încercând să ridice în capul oaselor.

— De ce ai sunat-o? întreabă ea apăsat, agitând telefonul ca pe o armă.

Christopher se uită în barcă, iar în clipa următoare se schimonoseşte la faţă şi se trage imediat în cealaltă parte a bărcii.

Nu le mai vede pe mamă şi fetiţă.

Au dispărut.

Se uită la faţa umbrită a Kalei.

— Unde sunt? întreabă el cu spaimă în glas.

— Le-am lăsat să plece.

— Ce?

— Nu sunt aici.

— Le-ai omorât?

— Uită de ele. Erau fantome. Cu toţii sunteţi nişte fantome. Dacă le mai pomeneşti vreodată – de faţă cu mine sau cu oricine altcineva – o să te duci după ele în iad.

— Le-ai omorât, repetă el.

Kala se năpusteşte spre el şi, cât ai clipi, îi înhaţă mărul lui Adam între degetul mare şi arătător:

— Vorbesc serios, Christopher Vanderkamp.

Christopher nu mai poate vorbi şi face ochii mari.

— M-am uitat în paşaportul tău, continuă ea. Eşti din Omaha. La fel ca ea. Acum spune-mi de ce ai sunat-o pe cahokiană. Şi ţine minte: nu le mai pomeni pe cele două.

Îi dă drumul la beregată şi se ridică în picioare. Christopher tuşeşte. De ce le-a omorât? Şi cum? Le-a înecat? Le-a rupt gâtul? Le-a sufocat? Pe cine a omorât mai întâi, pe mamă sau pe fiică?

I se strânge stomacul şi se străduieşte să-şi stăpânească groaza.

— Cahokiana! strigă Kala.

— Su… sunt… iubitul ei.

Kala izbucneşte în râs şi înclină capul într-o parte. Christopher vede pistolul din mâna ei. Oare le-a împuşcat? Nu. Ar fi auzit.

Dintr-odată aude zgomotul difuz şi îndepărtat al unei elice de elicopter. Echipa de salvare se apropie.

— O minunată poveste de dragoste, care îi poartă pe îndrăgostiţi la capătul lumii, exclamă Kala cu ochi strălucitori. Ce caraghios! Şi ce nume ai! „Purtătorul lui Hristos.”{111} O glumă proastă.

Zgomotul elicopterului creşte. Kala se uită spre orizont, dar încă nu-l vede.

— Ascultă-mă cu atenţie, Christopher. Începând de-acum eşti iubitul meu. Iar pe mine mă cheamă Jane Mathews.

În timp ce vorbeşte, accentul i se schimbă, devenind american, cu inflexiuni sudice, ca şi când ar fi din Oklahoma sau din vestul statului Arkansas.

— Vor fi nişte probleme, pentru că acest nume nu figurează pe lista pasagerilor. Dar cei din elicopter n-au de unde să ştie. Tu o să-mi confirmi identitatea. Ne-am cunoscut acum trei zile în Xi’an şi ne-am îndrăgostit. Începând de atunci, am petrecut împreună fiecare clipă. *Fiecare clipă.* La fel ca mulţi alţii, suntem şi noi obsedaţi de meteoriţi. Şi mergem la Al Ain să vedem craterul. Pe fesa stângă am un semn din naştere în formă de aripioară de rechin. Tu ai vreun semn din naştere?

— Am o aluniţă pe partea din spate a genunchiului.

— Care dintre ei?

— Stângul.

— Dacă minţi, te omor.

— Nu mint.

— În regulă. Vom ajunge la Dubai, aşa cum era plănuit. Iar după ce scăpăm de autorităţi, ne continuăm călătoria spre Turcia.

Spre vest apare lumina unui reflector.

— Poţi să repeţi tot ce-am zis?

Christopher repetă, iar ea îl corectează doar când vine vorba de semnul din naştere: e pe fesa stângă, nu pe dreapta.

— Şi prăbuşirea avionului? întreabă el.

— Ce-i cu ea? Pur şi simplu s-a întâmplat. Noi suntem singurii supravieţuitori. Noi doi am fost azvârliţi în partea din spate a avionului. Dintre toţi pasagerii, am fost singurii care nu şi-au pierdut cunoştinţa. Am reuşit să scăpăm, iar avionul s-a prăbuşit.

— Şi pistolul?

Kala îl aruncă în apă:

— Christopher, n-am nevoie de pistol ca să te omor.

Lui Christopher îi trece prin minte să se năpustească spre ea şi s-o împingă în apă, dar a văzut cât de rapidă este.

— Nu-ţi încerca norocul, spune Kala, ca şi când i-ar fi citit gândurile. Mâinile mele sunt mai rapide decât creierul tău. Ţine minte, Jane Mathews. Suntem împreună. Suntem îndrăgostiţi. Al Ain. Semnul în formă de aripioară de rechin.

— Mda, am înţe…

Dar, înainte să termine, mai iute decât un fotbalist pornit pe contraatac, Kala se năpusteşte spre el. Două lovituri rapide în mandibulă şi Christopher îşi pierde cunoştinţa.

Chiyoko Takeda

AUTOCAR DE LA KAYSERI SPRE URFA, AUTOSTRADA E90, TURCIA

Chiyoko merge spre sud într-un autocar pentru turişti cu destinaţia Urfa. Nu voia să meargă în Irak şi a presupus că Sarah şi Jago oricum aveau să rămână acolo doar o scurtă vreme.

Dar au rămas în Irak mai mult decât se aştepta.

Cipul înfipt în cicatricea de pe gâtul lui Jago Tlaloc abia dacă s-a mişcat în ultimele 48 de ore. Şi totuşi, *s-a* mişcat. Deci *e* în viaţă. Sau, dacă a murit, a fost mutat dintr-un loc în altul.

Hotărăşte că, dacă olmecul şi cahokiana nu pornesc la drum în următoarele 48 de ore, va fura o maşină şi se va duce la punctul de trecere a frontierei de la Ibrahim Khalil şi va aştepta acolo. Dacă cei doi nu se vor mişca nici după 12 ore de aşteptare la graniţă, va intra în Irak şi îi va căuta.

Chiyoko se uită pe fereastră la dealurile cafenii din centrul Turciei, care i se perindă prin faţa ochilor ca o procesiune. E o ţară frumoasă. Aridă şi, în acelaşi timp, îmbelşugată. Oamenii cu care a avut de-a face până acum au fost amabili, iar dulciurile din Kayseri i s-au părut delicioase.

Închide ochii şi se gândeşte la An. Jucătorul Shang i-a trimis un e-mail criptat cu un link către un site. Site-ul avea fundal negru şi scris alb. Singurul mesaj era: *Nu există judecată.* Sub el scria: *ZIP ICE.* Iar dedesubt era un link: 驚.

Când a dat clic pe el, s-a descărcat un fişier pe care l-a copiat pe cinci stickuri USB. Pe unul dintre ele îl are la ea tot timpul.

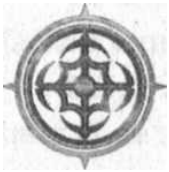
După ce a descărcat fişierul, site-ul s-a autodistrus.

Acum, An e parte din ea.

La bine şi la rău.

Baitsakhan

RAHATUK KONUK EVI, URFA, TURCIA



Baitsakhan scapără un băţ de chibrit, frecându-l de perete, şi îşi aprinde o ţigară rulată de el. Printr-un binoclu puternic montat pe un trepied, Jalair se uită spre un mic hotel de la marginea estică a oraşului Urfa. Cei doi se află pe un acoperiş pe care e amenajată o grădină: caprifoi, rozmarin, o jacaranda{112} pitică, zorele şi vrejuri întortocheate de viţă-de-vie, pline de struguri verzi. Baitsakhan smulge o zorea violet şi o striveşte între degete. Scuipă câteva fire de tutun pe acoperişul vopsit în alb, apoi aruncă floarea şi o calcă.

— Vezi ceva?

Jalair clatină din cap:

— Nu.

Cei doi se află în Turcia de 2,45 zile, urmărindu-l pe nabateanul rănit.

— Unde naiba o fi?

— Habar n-am.

— Dacă i-am fi avut lângă noi pe Bat şi Bold, ne-ar fi fost mult mai uşor, mormăie Baitsakhan.

— Ţi-am zis că ar fi fost mai bine s-o urmărim pe nenorocita aia de harrapică, spune Jalair.

Baitsakhan clatină din cap:

— Scopul nostru nu e să ne răzbunăm, Jalair. Până la urmă o să primească ce merită. Toţi o să primească ce merită.

Jalair ştie că Baitsakhan are dreptate. Mijeşte ochii şi apucă binoclul:

— Stai. Cred că… Da, el e.

Baitsakhan se ridică în picioare:

— Dă-te la o parte.

Trage din ţigară şi se apleacă în faţă, ţinând fumul în piept.

Se uită la un alt acoperiş, aflat la 95 de metri distanţă. Maccabee Adlai e singur şi stă cu spatele la ei. Se uită peste umăr, chiar în direcţia lui Baitsakhan, dar nu e o privire scrutătoare. Nabateanul pur şi simplu admiră apusul. Habar n-are ce îl aşteaptă.

Baitsakhan şi Jalair ştiu că Maccabee e în Urfa de trei zile. A zburat până aici cu un paşaport neozeelandez. Stă în acel mic hotel de când a sosit. A închiriat toate camerele şi l-a plătit pe proprietar să nu-şi bage

nasul în treburile lui. S-a dus la piaţa veche de două ori şi a vizitat 18 moschei şi o bibliotecă. A intrat în 19 săli de internet şi a cumpărat o berlină Audi de la un vânzător privat şi ar fi putut să cumpere încă o maşină cu banii pe care i-a cheltuit pe haine. E singur şi nu pare să ţină legătura cu cineva.

Baitsakhan nu e singur.

Neamul lui, membrii seminţiei sale întotdeauna au vânat în mici grupuri.

Se îndepărtează de binoclu. Îi întinde ţigara lui Jalair, ia de jos un arc ultramodern cu lunetă şi pune o săgeată în coardă. Ridică arcul, trage de coardă şi se uită prin lunetă. Vede spatele lui Maccabee. Ridică mâna uşor. Îi vede gâtul. Ridică încă puţin mâna. Capul.

— Suhkbataar n-ar fi încântat, dar prefer genul ăsta de arc celor tradiţionale, spune Baitsakhan.

Jalair tace. Baitsakhan coboară arcul şi slăbeşte coarda.

— În noaptea asta atacăm, adaugă el. Îi aflăm indiciul, îl omorâm şi mergem mai departe.

Jalair îl aprobă şi trage un fum din ţigară:

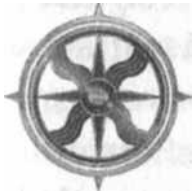
— Bine. Vreau să omor ceva. Orice moarte e mai bună decât niciuna.

Un stol de porumbei explodează deasupra lor, ridicându-se de pe o clădire alăturată. Soarele apune şi chemările la rugăciune răsună deasupra oraşului străvechi.

— Da, frate. Orice moarte e bună.

Kala Mozami, Christopher Vanderkamp

HOTELUL INTERCONTINENTAL, CAMERA 260, FESTIVAL CITY, DUBAI



Christopher doarme pe patul din dormitor, iar Kala se uită la el din camera de zi. Au scăpat de întrebările autorităţilor, de hârţogăraie şi de reporteri. Kala nu a apărut la televizor, nici în ziare, nici pe internet, iar Christopher a fost filmat doar o secundă, cu o haină aruncată pe umeri, când au fost scoşi dintr-un SUV şi duşi în grabă într-o clădire.

Au fost intervievaţi de reprezentaţii companiei aeriene, de anchetatori şi de procurori. Aşa cum ar fi făcut o persoană nevinovată, Kala nu a încercat să explice absenţa numelui Jane Mathews din lista de pasageri, dar cum altfel ar fi putut ajunge pe o barcă în mijlocul oceanului, dacă n-ar fi fost îmbarcată în acel avion? Accentul american şi alibiul oferit de Christopher au fost dovezi suficiente că nu era persoana pe care agentul Singh primise ordin s-o aresteze. Absenţa numelui ei era o simplă omisiune. Toată lumea a presupus că Mozami a murit odată cu ceilalţi 275 de pasageri şi membri ai echipajului.

Fiţi binecuvântaţi.

Kala şi Christopher sunt cazaţi într-un turn de sticlă– hotelul Intercontinental din Dubai. Apartamentul le-a fost plătit de Qatar Airways. Ca să păstreze aparenţele s-au cazat împreună. Christopher e întins pe pat cu faţa în sus şi cu un cearşaf moale tras până la bărbie. A relatat prăbuşirea de nenumărate ori în faţa autorităţilor, fără să modifice niciun detaliu al poveştii. A fost convingător, şi o ştie. De fiecare dată a omis să vorbească despre mamă şi fiica ei. Care muriseră. Fuseseră omorâte. Iar acum pluteau în adâncul locului lor de veci.

Kala se duce în dormitor, oprindu-se în faţa unei ferestre uriaşe. Christopher se trezeşte, se ridică în capul oaselor şi se uită la ea. Dincolo de geam se vede deşertul nesfârşit, iar în depărtare se întrezăreşte zidul roşiatic al unei furtuni de nisip. Kala priveşte spre orizont, amintindu-şi poveştile de demult. Cele despre furtunile din vremurile de dinainte de istorie. Furtunile pe care Annunaki le foloseau ca să-şi camufleze navele şi să nu se vadă câţi erau. În cele din urmă, furtunile violente au ajuns ele însele să fie considerate zei.

Zei fără milă, care ascund, şfichiuiesc şi orbesc.

Eu sunt furtuna, îşi spune în sinea ei. *Coborâtă din vremurile dinainte de istorie, învăţată să ascundă, să şfichiuiască şi să orbească.*

Fără milă.

Kala se întoarce spre el:

— Te-ai descurcat foarte bine, Christopher Vanderkamp. Acum putem să plecăm în Turcia, aşa cum am plănuit.

Christopher tace.

— Ţi-aş mulţumi, dacă aş şti că ar însemna ceva pentru tine. Christopher tace. Am s-o fac oricum. Mulţumesc.

Dar el nu vrea să stea de vorbă cu această criminală. După ce au ajuns în Dubai, au fost abordaţi de o mulţime de reporteri care voiau să scrie aceeaşi poveste despre tinerii îndrăgostiţi care au supravieţuit unei tragedii. Tinerii îndrăgostiţi… Îi vine să vomite. În schimb Kala a părut încântată de atenţia primită în ultimele două zile. Ştie că în scurtă vreme va dispărea din nou şi se va întoarce la Jocul Final.

Şi Christopher se întreabă ce se va întâmpla cu el atunci.

N-a reuşit să alunge amintirea mamei şi fiicei. Supravieţuiseră miraculos prăbuşirii unui avion, ce motiv avusese Kala să le omoare? Şi, deşi nu vrea să stea de vorbă cu ea, Christopher nu se poate abţine:

— De ce le-ai omorât?

— Le-am făcut o favoare.

— Mie de ce nu mi-ai făcut o favoare?

Kala se apropie de el:

— Din cauza cahokienei. E adversara mea. Unul dintre cei zece adversari rămaşi în viaţă, dacă n-o mai fi murit cineva între timp. Am de gând să te folosesc ca să ajung la ea.

— Atunci am să te folosesc şi eu pe *tine* ca să ajung la ea, spune el sfidător.

Sumeriana râde.

— Ce-i aşa amuzant? întreabă el.

— Ce ţi-a spus iubiţica ta?

— Că sunteţi doisprezece. Şi că luaţi parte la chestia asta psihotică numită Jocul Final, care are drept miză soarta lumii.

— Nu, Christopher, nu soarta lumii, zâmbeşte ea trist. Lumea e deja moartă.

Christopher se uită în jur:

— Mie mi se pare destul de vie.

— Nu ţi-a spus tot, continuă Kala cu un aer meditativ, strângându-şi buza de jos între degetul mare şi arătător. Poate că nici eu n-ar trebui să-ţi spun. Ar fi ca şi când ai încerca să explici trigonometria unui câine. Pierdere de vreme. Cahokienei îi e milă de tine, de iubitul ei frumuşel din liceu, aşa că la despărţire te-a lăsat în ignoranţă.

— Îhî, sunt un ignorant. Poate tocmai de-aia mi-a fost atât de uşor

să te urmăresc.

Kala se zbârleşte. Îi e ruşine că a fost urmărită de cineva care nici măcar nu e Jucător şi dă vina pe indiciu pentru asta. Se apropie şi mai mult de pat.

— Dar mie nu mi-e milă de tine, Christopher. Pentru mine nu eşti decât o monedă de schimb. Aşa că am să-ţi spun adevărul.

Mai face un pas spre el:

— Tot ce crezi că ştii despre lume e o minciună. Nu ne tragem din primate. N-a fost nicio selecţie naturală, ci una cât se poate de intenţionată. Annunaki ne-au creat să fim sclavii lor şi ne-au oferit instrumentele pentru a construi lumea aşa cum e astăzi. Şi această selecţie se repetă. Iubiţica ta, eu şi ceilalţi nu luptăm pentru soarta lumii. Luptăm ca să fim selectaţi. Ca să fim preferaţii zeilor.

Christopher se uită ţintă la ea. Kala nu e sigură că a înţeles ce i-a spus şi nici nu-i pasă. Acum a ajuns chiar lângă pat.

— Stai liniştit, tu n-o să fii ales, îi spune ea.

Apoi, înainte ca el să poată clipi, îl loveşte fulgerător, apăsându-i un punct sensibil din spatele urechii. Christopher îşi pierde cunoştinţa imediat.

Eu sunt furtuna.

Se uită zâmbind ironic la tânărul inconştient, apoi îi întoarce spatele. Se apropie de birou şi îşi ia telefonul prin satelit. Ultima oară l-a deschis când era în barcă. Intră în lista de apeluri şi selectează numărul format de Christopher. Apasă tasta de apel.

Dar telefonul nu sună. Se aude un mesaj de întâmpinare urmat de un bip.

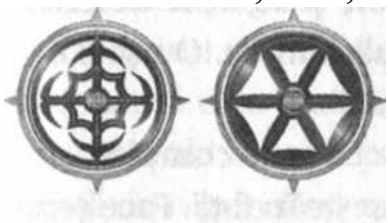
— Soră cahokiană, aici e Kala Mozami, sora ta sumeriană, Jucătoarea seminţiei 89. Îmi pare rău că trebuie să fac asta, dar Jocul Final a început, spune Kala pe un ton mieros, sperând că scuzele sale îi vor îndulci cererea şi o vor îmbuna pe Sarah. Am ceva care îţi aparţine. Un tânăr pe nume Christopher. Nu eu l-am căutat, ci el m-a găsit. Vrea să ajungă la tine. Am să ţi-l dau. Dar vreau în schimb ce ai primit de la Annunaki, adică de la kepler 22b. Dacă eşti de acord cu schimbul, poţi să mă suni pe numărul ăsta. Dacă nu, fii sigură că am să mă descotorosesc de el. În ciuda părerii bune pe care o are despre el, e o povară prea mare ca să-l păstrez multă vreme. Sper că eşti teafără. Şi sper să primesc un răspuns de la tine cât mai repede. *Bedrood*{113}, soră Sarah, pe curând!

Apoi pune telefonul la încărcat şi se asigură că soneria e pornită. Nu vrea să rateze apelul lui Sarah.

Şi nici Christopher n-ar vrea să-l rateze.

Baitsakhan, Maccabee Adlai

ASLAN KONUK EVI, URFA, TURCIA



Baitsakhan şi Jalair se furişează pe acoperişuri, fără să facă aproape niciun zgomot. Spre est, luna în ultimul pătrar s-a ridicat la 21 de grade deasupra orizontului. Poartă mănuşi groase ca să nu se taie în cioburile de sticlă înfipte în partea de sus a parapetelor. Sunt incredibil de agili şi rapizi. Dacă i-ar zări cineva, ar dispărea înainte să poată fi văzuţi a doua oară.

Jalair cară arcul ultramodern şi câteva săgeţi. Baitsakhan are într-un toc de la brâu un pistol tactic USP Heckler & Koch cu amortizor, iar în mâna dreaptă ţine un pumnal mongol cu lama ondulată. În noaptea asta vor şi îşi doresc să ucidă. Amândoi sunt nerăbdători.

Încă două acoperişuri de traversat.

Încă unul.

Niciunul.

Au ajuns pe acoperişul micului hotel. Jalair consultă dispozitivul de localizare de la mână, al cărui ecran afişează tridimensional poziţia lui Maccabee. Înalţă pumnul, ridică un deget, apoi îl strânge la loc şi se apropie de uşa acoperişului.

Încuiată.

Jalair scoate din mânecă un şperaclu şi o pensetă specială. Le vâră în încuietoare, închide ochii şi le răsuceşte uşor, iar în cele din urmă deschide uşa.

Dau peste o scară întunecată. Pe holul unuia dintre etaje e aprins un bec. Jalair intră şi coboară treptele. Pune o săgeată în arc. Se uită pe ecranul de la mână. Trebuie să coboare două etaje ca să dea de Maccabee.

La ultimul etaj e o sigură cameră. Coboară. La următorul sunt două camere. Toate cele trei camere sunt goale şi au uşile deschise. Cei doi coboară şi ajung pe un palier cu două camere. O uşă e deschisă, cealaltă închisă. Sting lumina din hol.

Dar tot mai vine lumină de la parter, aşa că nu e complet întuneric. Baitsakhan scoate pistolul din toc şi păşeşte în faţă. Face semn cu mâna spre pieptul lui, apoi spre Jalair, apoi spre locul unde stă acesta. Vrea ca fratele lui să rămână pe loc. Baitsakhan e Jucătorul şi va face

totul singur.

Jalair aprobă şi se dă la o parte.

Baitsakhan pune mâna pe clanţă şi încearcă uşa. E descuiată. O deschide suficient cât să se strecoare înăuntru. Încăperea e învăluită în lumina difuză care vine de la stâlpii de iluminat. Baitsakhan vede o masă, un scaun şi o servietă. Pe valiză e un pistol Sig Sauer de 9 mm. Într-un colţ e un pat. Iar pe pat e întins nabateanul. Care doarme – doarme ca un prost.

Pistolul lui Baitsakhan are pe ţeava un cartuş exploziv care va reteza picioarele lui Maccabee. Spre deosebire de harrapică, nabateanul nu va mai putea fugi. Îi vor bandaja cioturile picioarelor sau îi vor cauteriza rănile. Jalair îi va face o injecţie cu pentotal de sodiu{114}, apoi îi vor pune câteva întrebări. După ce vor obţine de la el ce vor, ce îi trebuie lui Baitsakhan, îl vor omorî.

Ridică pistolul şi apasă pe trăgaci.

Dar Maccabee se rostogoleşte pe podea, şi salteaua explodează într-un nor de fulgi. Baitsakhan coboară pistolul şi trage din nou, însă nabateanul se repede la el, ţinând în mâini o carte cu coperte groase. Glonţul străpunge cartea, rupând-o în două. Maccabee prinde încheietura lui Baitsakhan între cele două jumătăţi – ca într-o menghină – apoi îşi răsuceşte brusc mâinile, iar pistolul cade pe podea.

Nabateanul îndepărtează arma cu o lovitură de picior, iar Baitsakhan dă să-l înjunghie cu pumnalul ondulat, însă Maccabee se eschivează.

— Căcat cu ochi! mârâie Maccabee.

Jalair intră în cameră cu arcul ridicat. Nabateanul zăreşte vârful argintiu al săgeţii şi se izbeşte cu spatele de uşă, rupând săgeata şi izbindu-l în faţă pe Jalair. În clipa următoare, închide uşa şi o blochează cu o bară, lăsându-l pe Jalair afară.

Baitsakhan se repede la el cu pumnalul, dar nabateanul sare, se agaţă de o grindă şi ridică picioarele chiar înainte ca tăişul să spintece locul unde stătea cu o clipă mai devreme. Maccabee izbeşte cu tălpile umerii lui Baitsakhan, care atenuează lovitura prăbuşindu-se pe podea. Nabateanul se leagănă deasupra lui şi aterizează lângă masă. Înhaţă pistolul şi se răsuceşte pe călcâie. Trage de trei ori, dar Jucătorul Donghu se fereşte, sărind când în stânga, când în dreapta. Maccabee trage încă un foc, iar glonţul zgârie urechea lui Baitsakhan, smulgându-i o bucăţică din lob.

Amândurora la ţiuie urechile, mai ales lui Maccabee, din cauza timpanului spart. Donghul îl izbeşte cu călcâiul peste picior, iar nabateanul coboară capul ca să-i strivească nasul. Însă Baitsakhan deja a ridicat capul să-l lovească în mandibulă.

Capetele li se ciocnesc cu o pârâitură puternică.

Preţ de o clipă, sunt amândoi ameţiţi.

— Căcat! strigă şi unul, şi celălalt.

Baitsakhan se ridică imediat în picioare, cu pumnalul strălucind în lumina difuză. Maccabee înhaţă servieta de pe masă şi o ridică rapid ca pe un scut. Donghul loveşte cu pumnalul, iar nabateanul parează. Baitsakhan ridică mâna şi loveşte încă o dată, înfigând lama în servietă. Răsuceşte pumnalul şi smulge servieta din mâinile lui Maccabee, aruncând-o pe podea.

Rămân nemişcaţi o clipă, măsurându-se din priviri. În tăcerea care s-a lăsat în cameră se aude zbârnâitul unui arc, urmat de bufnitura unui trup prăbuşit pe podea. Jalair a omorât pe cineva. Baitsakhan şi Maccabee întreabă în acelaşi timp:

— Poliţia?

Nu, poliţiştii ar fi făcut mai multă gălăgie. Probabil proprietarul hotelului.

Dar nu este decât un scurt repaus. Cei doi Jucători se reped unul spre altul, fiecare vrând ca celălalt să creadă că e neînarmat.

Al meu e, îşi spune Maccabee în sinea lui, cu inelul de la degetul cel mic desfăcut şi cu acul scos.

Al meu e, îşi spune Baitsakhan în sinea lui, scoţând un brici lung cu lama călită dintr-o mănuşă specială, pe care Maccabee n-a observat-o în vălmăşagul încăierării.

Se înhaţă unul pe celălalt, dar niciunul nu izbuteşte să dea lovitura de graţie. Şi totuşi, fiecare a reuşit să-şi atingă adversarul: acul e pe obrazul lui Baitsakhan, iar briciul pe jugulara lui Maccabee.

Fiecare simte răceala metalului – înţepătura acului şi tăietura fină a briciului – şi îşi dau seama într-o clipă că amândoi sunt pe punctul de a pierde Jocul Final.

Rămân nemişcaţi, privindu-se ţintă în ochi.

Amândoi gâfâie.

Şi amândoi întreabă în acelaşi timp:

— Care e indiciul tău?

Pe chipurile lor apare o expresie surprinsă.

— Unde te duci? întreabă ei, din nou la unison.

— Te omor! se ameninţă ei simultan.

Nu seamănă deloc, dar au impresia că se uită în oglindă. Îşi dau seama că sunt în faţa unei remize. Au forţe egale. Dar mai e ceva. Amândoi îşi dau seama că sunt ucigaşi foarte abili, bine antrenaţi şi cu sânge-rece.

— Armistiţiu? întreabă simultan.

Ca şi când trupurile şi minţile lor ar fi una.

Fiecare înclină capul. Baitsakhan îşi retrage briciul, iar Maccabee îndepărtează acul de obrazul donghului.

Câteva clipe tac, stând în continuare extrem de aproape, ca şi când

în orice moment ar putea ridica armele să se atace din nou. De pe hol se aude glasul îngrijorat al lui Jalair, strigând în calmucă:

— Ce se întâmplă acolo?

— Pace, frate, răspunde Baitsakhan în aceeaşi limbă.

— Lasă-mă să intru, spune Jalair.

Dar Baitsakhan nu-l ia în seamă.

— Ce-ai spus? întreabă Maccabee.

— Că tu şi cu mine vrem să ajungem la o înţelegere, spune Baitsakhan în engleză. Asta facem acuma, nu-i aşa?

Maccabee face un pas în spate:

— Aşa-i.

Baitsakhan face şi el un pas în spate.

— Nu vei putea avea niciodată încredere în mine, spune Maccabee.

— Nu vei putea avea niciodată încredere în mine, răspunde Baitsakhan.

— Bine.

— Bine.

— Deci îi omoram pe ceilalţi.

— Până nu mai rămâne niciunul.

— În afară de tine.

— Şi de tine.

Fiecare este oglinda celuilalt.

O oglindă a morţii.

Baitsakhan scoate cu dinţii mănuşa de pe mâna stângă şi îşi face o tăietură pe palmă.

Sângele i se prelinge pe podea.

Maccabee se întoarce spre masă. Pe ea e un cuţit străvechi.

Moştenit în seminţia lui de-a lungul a 500 de generaţii. Îl scoate din teacă şi îşi trece lama peste palma stângă.

Sângele i se prelinge pe podea.

Maccabee şi Baitsakhan dau mâna.

— Pentru Jocul Final, frate! spun amândoi în acelaşi timp.

Jocul e jucat, dar iată cum se va sfârşi{115}

Aisling Kopp

LACUL BELUISO, LOMBARDIA, ITALIA

Aisling se uită la peretele peşterii. E aşezată turceşte, iar în spatele ei arde un foc mic. Un iepure jupuit se frige pe o ţepuşă. Puşca o ţine pe coapse. Închide ochii şi meditează la imaginile de pe perete, ca în fiecare zi de când a sosit. Se întreabă dacă asta a făcut şi tatăl ei. Şi câtă vreme. Şi dacă aceste imagini l-au înnebunit sau dacă fusese nebun dintotdeauna.

Nu aşa şi-a imaginat Aisling Jocul ei Final – studiind picturi rupestre. Pictura în faţa căreia e aşezată înfăţişează 12 siluete umane înăuntrul unui cerc primitiv de pietre monolitice. Formele pietrelor îi sunt vag familiare, dar nu-şi dă seama unde le-a mai văzut. Privirea îi este atrasă de o a 13-a siluetă care coboară de undeva de sus. Această siluetă poartă un costum gros şi o cască presărată cu becuri. În mână are un obiect care seamănă cu o stea.

Cei 12 stau în cerc, cu mâinile ridicate spre cer, spre vizitator şi spaţiul gol din care acesta coboară. Mâinile lor sunt îndreptate spre tot. Şi spre nimic.

— Un astronaut vizitează nişte oameni goi, şopteşte Aisling.

Cei 12 au organe genitale exagerate. A observat imediat acest detaliu şi a trebuit să înveţe să-şi abată uşor privirea de la ele, altminteri nu ar fi putut să mediteze. Şase bărbaţi. Şase femei. Toţi au săbii sau săgeţi. Războinici. Toţi, cu excepţia unuia, au gura deschisă, înălţând imnuri cerurilor, ţipând sau jelindu-se.

Silueta cu gura deschisă – o femeie – stă în mijlocul cercului şi ţine în mână un obiect rotund. Un disc. Pe care pare să-l potrivească într-o piatră sau într-o mică movilă. Sau poate că îl scoate.

Un disc. La fel ca acela pe care îl avea kepler 22b la Convocare.

Deasupra celei de-a 13-a siluete – cea cu cască, vizitatorul, creatorul – se vede pe cer o sferă uriaşă, de culoare roşie.

Sub cercul celor 12 este o despicătură neagră. Par să se cufunde cu toţii în întuneric, încetul cu încetul. Sau poate Aisling are impresia asta din pricina umbrelor aruncate de focul mic din spatele ei.

Puţin mai încolo pe perete se vede o altă pictură. Aisling a meditat şi în faţa ei, dar n-a avut nicio revelaţie. În ea, femeia cu discul în mână stă într-o mică barcă ovală. Barca pare să fie făcută din piatră,

iar Aisling s-a tot întrebat cum de nu se scufundă. Poate că sălbaticul care a făcut picturile cu mii de ani în urmă nu ştia nimic despre navigaţie.

Oricum, barca în care se află femeia pluteşte în mijlocul unui ocean nesfârşit. Are chipul senin, dar Aisling n-a putut înţelege de ce. Căci nu pare să fie o călătorie plăcută. Din ocean se ridică aburi sau poate fum, iar în jurul bărcii plutesc peşti morţi. Dar femeia nu pare să fie îngrijorată de toate astea. Ţine discul în mâini şi înaintează pe ocean.

Aisling nu ştie de ce, dar femeia cu discul i-a amintit de fata mută de la Convocare. Chiyoko. Jucătoarea Mu.

Oare ea are discul? Oare kepler 22b i l-a dat ei?

Sau poate Jucătoarea Mu încearcă să pună mâna pe disc.

Poate… discul e la unul dintre ceilalţi Jucători…

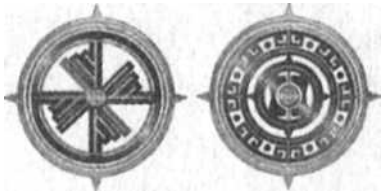
Focul trosneşte, iepurele sfârâie.

Aisling respiră adânc, se concentrează asupra aerului care îi trece prin nări şi aşteaptă cu răbdare o revelaţie.

Ce va fi va fi.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

AUTOSERVICE RENZO, AN NABI YUNUS, MOSUL, IRAK



Peugeot-ul 307 e gata. Sarah şi Jago vor pleca din Mosul dimineaţă. Ea stă într-un capăt al canapelei, el în celălalt. Televizorul e oprit.

Abia dacă au vorbit de când s-au trezit pe canapea unul lângă altul. În timpul somnului s-au luat în braţe. Niciunul nu ştie ce să creadă. Uneori, Jago se gândeşte că pentru Sarah e mai mult decât un aliat temporar. Se surprinde imaginându-şi că e una dintre frumoasele turiste americane pe care le scoate la dans, apoi le duce pe plajă, iar în cele din urmă în patul său, însă alungă imediat acest gând. Sarah nu e una dintre acele fete prostuţe – da, e frumoasă, dar în acelaşi timp e periculoasă şi îndemânatică. Acum Joacă împreună, dar când va veni sfârşitul Jocului, nu vor mai putea fi coechipieri. Dacă nu vor găsi un mijloc să se sustragă regulilor, numai unul dintre ei va putea câştiga.

Dar mai e până atunci, iar deocamdată Jago nu-şi dă seama dacă Sarah se preface sau e sinceră. Oricum ar fi, cert e că o vrea din ce în ce mai mult.

La rândul ei, Sarah pendulează între a-l vrea pe Jago şi a nu-l vrea. Îşi aminteşte discursul pe care l-a ţinut la ceremonia de absolvire sfârşită atât de tragic. Se gândeşte că, dacă e fericită, are mai multe şanse să câştige Jocul Final. Se teme de disperare, se teme de suferinţă şi, mai presus de toate, se teme să fie singură.

Fără Tate. Fără Christopher. Fără Reena. Pe Jago îl consideră din ce în ce mai mult un prieten. A fi mai mult decât prietenă cu el ar complica lucrurile, dar ar face-o să se simtă fericită. Însă nu e de ajuns pentru a câştiga Jocul Final. Şi, la urma urmelor, a-l câştiga e tot ce contează.

Sunt fericită şi capabilă pentru că îmi dau voie să fiu fericită, le-a spus atunci colegilor ei.

Ce prostie.

O naivitate.

Jago citeşte manualul Peugeot-ului şi se preface că o ignoră pe Sarah. Cahokiana se întoarce spre el, punând jos revista de modă din Orientul Mijlociu, pe care a găsit-o printre lucrurile lui Renzo.

— Jago?

— Mda?

— Mi-ai vorbit un pic despre asta, dar ai putea să-mi spui mai multe despre viaţa ta dinainte de Joc?

Întrebarea ei îl surprinde.

— Ce importanţă are? spune el, punând jos manualul.

Sarah se uită jucăuş la el, dându-şi seama că nu vrea să-i facă destăinuiri. Aşa că o să înceapă ea:

— După cum ţi-am zis, eu eram o fată normală. Mergeam la un liceu normal, cu elevi normali.

— Da, îmi aduc aminte, spune Jago, dând plictisit din mână. Şi aveai un iubit normal.

— Aă, da, răspunde ea, schimbând repede subiectul. Tata era avocat, iar mama lucra în administraţia parcurilor.

Jago râde:

— Glumeşti?

Sarah ridică o sprânceană, neînţelegând ce e atât de amuzant:

— Nu, de ce?

— Mi se pare… cum se zice în engleză când ceva e simplu şi drăguţ? Ah, agreabil. Nişte vieţi foarte agreabile pentru nişte foşti Jucători.

— De ce? Ai tăi ce făceau?

— Conduceau o organizaţie criminală. Controlau un oraş întreg.

— Ah…

— Tu încă gândeşti în termeni *normali,* Sarah Alopay, spune Jago, uitându-se ţintă în ochii ei. Ca şi când după Jocul Final am putea să revenim la o viaţă normală. Ca şi când noi am fi avut vreodată o viaţă normală. Noi nu suntem normali şi nici nu ne tragem din strămoşi normali. Suntem speciali.

Sarah ştie foarte bine ce sunt.

Asasini.

Acrobaţi.

Experţi în descifrarea enigmelor.

Spioni.

Degetele lui Jago mângâie uşor degetele ei. Sarah nu-şi retrage mâna.

— Noi nu trebuie să respectăm regulile pentru oameni normali, spune el.

Are dreptate, îşi spune Sarah. Şi, în clipa aceea, îşi dă seama de ce cu Jago, în toaleta avionului, s-a simţit mai bine decât s-a simţit vreodată cu Christopher. Pentru că Jago e ca ea. Au în comun lucruri pe care Christopher n-ar putea să le înţeleagă niciodată. Se simte un pic vinovată faţă de Christopher, iubitul normal şi drăguţ pe care l-a părăsit. Dar acum Sarah Alopay nu vrea ceva normal. Îl vrea pe Jago.

— Ai de gând să-mi serveşti şi o replică despre sfârşitul lumii? întreabă ea cu glas scăzut.

— Mi-ar fi de ajutor?

— Nu te obosi, răspunde ea.

Sarah întinde mâna şi îi mângâie cicatricea de pe gât.

Jago zâmbeşte şi manualul Peugeot-ului cade pe podea. Se aplecă spre Sarah, traversând spaţiul gol dintre ei şi îşi lipeşte trupul de al ei.

— Sper că asta nu face parte din Joc, spune el.

— E autentic, Jago. La fel de autentic ca toate lucrurile de pe lume.

Dar, în timp ce o spune, o parte din ea speră că nu e adevărat. Speră că e doar o toană adolescentină şi că nu s-a îndrăgostit de Jago. Să se îndrăgostească de un rival ar fi unul dintre cel mai rele lucruri care i s-ar putea întâmpla.

Dar se sărută

Şi se sărută.

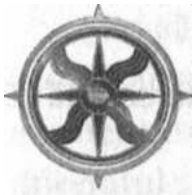
Şi se sărută.

Şi Sarah uită.

27.338936, 88.606504{116}

Christopher Vanderkamp, Kala Mozami

AUTOCAR TURISTIC BARDI, LOCURILE 15 şi 16, DRUMUL NAŢIONAL D400,
LA 7 KILOMETRI DE KIZILTEPE, TURCIA



Christopher se gândeşte într-una la Sarah. Îşi aminteşte părul ei. Umerii ei goi. Cum aleargă. Ochii şi râsul ei. Cum îşi împreunau mâinile şi cum îşi împleteau picioarele pe sub masă când luau cina în centrul vechi al oraşului.

Se gândeşte întruna.

E împreună cu sumeriana şi mai au două ore de mers până la complexul din sudul Turciei.

Complexul din indiciul ei.

Misteriosul ei indiciu.

Sunt într-un autocar turistic, înconjuraţi de tineri de vârsta lor, care beau, râd, se ţin în braţe şi dansează. Cât au stat în Dubai, Kala a făcut cercetări pe internet şi a descoperit o gaşcă de adolescenţi din Ankara şi Istanbul numită „Copiii Meteoritului" care voia să organizeze o petrecere clandestină cu lasere în onoarea strămoşilor necunoscuţi care au construit Göbekli Tepe, iar petrecerea avea loc chiar la Göbekli Tepe. În noaptea aceea.

Postarea de pe pagina lor de Facebook suna aşa: *Haideţi la petrecerea închinată sfârşitului lumii, acolo unde a început totul! Lumini, supranatural şi dans în deşert. La dracu' cu lumea!*

Christopher ascultă un grup de fete bârfind şi chicotind în turcă. Nu înţelege nimic. Şi Sarah chicotea. Se întreabă dacă o mai face şi acum. Întoarce capul spre Kala, care stă lângă el:

— Eşti sigură că o să fie acolo?

— Pentru a mia oară, da. Am vorbit cu ea cât am stat la Intercontinental.

— După ce m-ai adormit.

— Da, după ce te-am adormit, spune ea, fixându-l cu ochii ei verzi. De ce nu taci din gură ca să nu fiu nevoită să te adorm din nou?

Christopher întoarce capul.

— Bine, spune el, cu teamă în glas.

Chiar e speriat de Kala, dar se şi preface. Vrea ca ea să creadă că e ca un căţeluş sau un mieluşel. Complet neputincios.

Dar Christopher nu e aşa.

O urăşte prea mult ca să-i fie frică de ea. O urăşte pentru ce le-a făcut mamei şi fetiţei în barcă. O urăşte pentru că e Jucătoare şi e însărcinată cu salvarea unei părţi a umanităţii.

Îi pare rău pentru neamul ei, care are ca reprezentantă o asemenea ţicnită.

Nu poate fi lăsată să câştige.

Şi, dacă va putea contribui la eşecul ei, o va face.

Dar Kala nu trebuie să-i ştie intenţiile. Nu încă. Nu înainte ca lui Christopher să i se ofere şansa de a o ataca. Nu înainte să găsească o modalitate de a neutraliza viteza, pregătirea, forţa şi echipamentul Kalei, care îi e superioară la toate aceste capitole.

Autocarul merge înainte, iar tinerii devin mai nerăbdători şi mai zgomotoşi. Un băiat trece bălăbănindu-se pe culoar şi, fără să vrea, o loveşte pe Kala peste umăr. Îi aruncă o privire, vede că e tânără, elegantă, frumoasă şi încearcă să-i spună ceva inteligent. Dar sumeriana nu-l ia în seamă.

Băiatul mai spune ceva, iar Kala îl fixează cu ochii săi verzi şi zâmbeşte, apoi îi înhaţă mâna şi i-o răsuceşte. El geme şi cade în genunchi, faţa ajungându-i lângă cea a Kalei, care îi spune ceva în turcă. Băiatul scânceşte încuviinţarea universală: „OK, OK!”, apoi se ridică în picioare şi se îndepărtează cu pas iute.

Christopher se preface că n-a observat ce s-a întâmplat şi, uitându-se pe geam, spune:

— Mai povesteşte-mi o dată ce ţi-a spus Sarah.

— Gata cu întrebările, răspunde ea pe un ton iritat. Ai s-o vezi la petrecere.

— Bine.

Şi Christopher nu mai spune nimic. Se lasă seara. Peisajul din jur e deluros şi arid, dar nu mohorât. Seamănă cu vestul Nebraskăi după strânsul recoltelor, numai că nu se vede niciun copac.

Kala se încruntă.

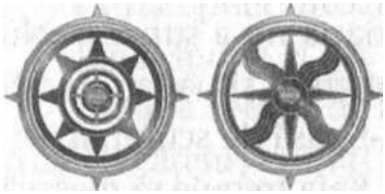
Ştie că ce i-a spus e o minciună. Cahokiana nu a sunat-o. Nu încă. Dar speră că o va face. Poate că a evaluat greşit situaţia şi Sarah e o nenorocită cu inima de piatră, căreia nu-i pasă de scumpul, îndureratul şi enervantul ei iubit. Oricum ar fi, Kala trebuie să meargă la Göbekli Tepe pentru a-şi căuta indiciul. Dacă nu primeşte niciun semn de la cahokiană înainte să-l găsească, îi va omorî iubitul.

Christopher zâmbeşte în sinea lui. Crede că şiretlicul său dă roade. Kala nu ştie nimic despre el. Christopher îşi aminteşte cum a fost la vânătoare de mistreţi cu cuţitul în sudul Texasului, împreună cu unchiul Richard. Îşi aminteşte urmărirea şi cum a înfipt cuţitul în blana sârmoasă.

Nu-i trebuie decât un cuţit şi o ocazie bună.

Chiyoko Takeda, Kala Mozami, Christopher Vanderkamp

AUTOCAR TURISTIC BARDI, DRUMUL NAŢIONAL D400, 7 KILOMETRI DE KIZILTEPE, TURCIA



Cinci rânduri mai în spate, pe un loc la fereastră pe cealaltă parte a autocarului, se află o fată cu perucă roşie. De-a lungul călătoriei şi-a tot legănat capul în ritmul muzicii pe care o ascultă la nişte căşti foarte mari, albastre. Poartă ochelari cu rame aurii şi lentile în formă de inimioare. Are o piele impecabilă şi buze ţuguiate, date cu ruj albastru.

Chiyoko ştie că sumeriana e în autocar şi că e însoţită de un băiat care nu e Jucător şi pare să fie american. Jucătoarea Mu a primit un pont de la An, care i-a trimis un e-mail în care i-a spus că a avut loc un accident aviatic, că la bordul avionului se afla un Jucător şi că doi supravieţuitori misterioşi aveau să fie interogaţi de autorităţi. În zilele în care Sarah şi Jago au stat în Irak, Chiyoko a urmărit-o pe sumeriană.

Iar acum, şansa a făcut ca sumeriana să meargă în aceeaşi direcţie cu Jago şi Sarah. Potrivit cipului de urmărire, olmecul şi cahokiana s-au pus în mişcare, iar în prezent sunt blocaţi la graniţa turco-irakiană. Dar în cele din urmă traseul celor doi se va intersecta cu al sumerienei, iar Chiyoko va fi acolo.

A reuşit să prindă un microfon în umărul Kalei, iar acum ascultă toate discuţiile plicticoase dintre ea şi american. Acum nu spun nimic, aşa că Jucătoarea Mu ascultă muzică.

Dar, la un moment dat, peste acordurile de chitară se aude soneria de la mobilul Kalei.

Chiyoko opreşte muzica şi dă mai tare volumul microfonului.

— Alo, da, la telefon, spune Kala, apoi se ridică de pe scaun şi iese.

Chiyoko abia distinge vocea americanului:

— Cine e?

Kala nu-i răspunde, ci porneşte pe culoar:

— Da. Încă o dată, îmi pare rău…

Kala se apropie de Jucătoarea Mu, se uită la ea, dar n-o recunoaşte. Chiyoko zâmbeşte în sinea ei, continuând să se legene.

— Da, e cu mine.

Pauză.

— Mergem la Göbekli Tepe. Ai auzit de locul ăsta?

Pauză.

— Unde eşti? Ce coincidenţă. Deşi îmi închipui că nu există coincidenţe în Jocul Final.

Pauză.

— Ajungem acolo pe seară.

Pauză.

— Exact. Nu vreau decât ce a furat olmecul de la Convocare.

Pauză.

— Jur pe onoarea mea, cahokiano!

Chiyoko n-a auzit niciodată o promisiune mai falsă. Kala e întruchiparea lipsei de onoare. Dacă Sarah ar putea s-o vadă, ar şti că nu poate avea încredere în ea.

— În noaptea asta va fi o petrecere acolo. Sună-mă când ajungi.

Nu-mi place s-o spun, dar nu vreau surprize. Prietenul tău nu va supravieţui unei surprize, ai înţeles?

Pauză.

— Excelent. Abia aştept să ne vedem, cahokiano. Fii binecuvântată!

Apoi închide. Chiyoko vrea să pornească din nou muzica, dar o aude pe Kala spunând ceva în turcă. Are un ton nerăbdător.

Chiyoko întoarce capul spre fereastră. Kala e în spatele ei. Pe partea interioară a ochelarilor în formă de inimioare, Jucătoarea Mu are o oglinjoară în care poate urmări ce se întâmplă.

Drumul Kalei e blocat de doi tineri solizi. Unul dintre ei face semn cu degetul spre sumeriană, care ridică mâinile, cu palmele în faţă. Chiyoko deschide o gentuţă din poală şi scoate un pai mic, de culoare albă. Vârâ paiul în gură şi îşi lipeşte limba de el. Ajustează unghiul oglinzii şi vede alţi doi tineri în spatele sumerienei. Unul dintre ei e băiatul care a ofensat-o, cel căruia Kala mai avea un pic şi îi rupea degetul.

Chiyoko îi compătimeşte pe cei patru neghiobi.

Băiatul îngenunchеat de sumeriană se apropie de Kala, care ridică un picior şi îl loveşte în stomac. Cei din jur întorc capetele. Chiyoko se ridică în genunchi pe scaun şi întoarce capul în cealaltă direcţie. Îl vede pe tânărul american mergând pe culoar.

Nu e speriat, îşi spune Chiyoko în sinea ei. *Se preface. Interesant.*

Chiyoko se uită iarăşi la Kala şi o vede lovindu-l cu piciorul în mandibulă pe celălalt tânăr din spatele ei. Jucătoarea Mu nu zâmbeşte, dar e încântată să vadă pe cineva luptând atât de bine. Înainte ca cineva să poată reacţiona, Kala se pune în mâini şi sare peste cei doi tineri buimaci din faţa ei. E foarte puţin spaţiu între podea şi tavan, dar Kala are loc să se dea peste cap şi să aterizeze în picioare, lovindu-i pe cei doi cu muchiile palmelor peste umeri. Unul

dintre ei cade la podea, dar celălalt, mai robust, rămâne în picioare.

Înhaţă cu ambele mâini un braţ al Kalei şi o trage spre el. Încearcă s-o lovească cu capul, dar sumeriana reuşeşte să se eschiveze. În clipa următoare, tânărul începe să izbească podeaua cu piciorul, încercând să-i rupă glezna sau vreun deget. Dar Kala e mai rapidă şi îşi ridică picioarele pe braţele scaunelor din spate. Încearcă să-şi smulgă mâna din strânsoare, dar tânărul e prea puternic.

În spatele Kalei, băiatul insultat scoate un cuţit.

În timp ce tânărul masiv continuă să se lupte cu sumeriană, americanul care joacă teatru se strecoară în spatele lui şi strigă: „Hei!” Tânărul se întoarce, iar Christopher îl loveşte în ochi cu un croşeu de dreapta. Tânărului îi crapă arcada şi scoate un ţipăt.

În aceeaşi clipă, băiatul insultat ridică repede cuţitul, dar Kala nu-l vede. Chiyoko îşi depărtează buzele şi suflă în ţeavă. Fără să aştepte să vadă ce se va întâmpla se întoarce spre fereastră şi apasă pe butonul de urgenţă, care desprinde geamul din ramă.

O săgeată mică spintecă aerul, dar nu o vede nimeni. Se înfige în gâtul băiatului cu cuţitul. Chiyoko ştie că are efect imediat şi că e foarte dureroasă. A trebuit să îndure acelaşi tip de săgeată de foarte multe ori în timpul antrenamentelor.

Copleşit de durere, el ţipă şi se ia cu mâinile de gât. Kala se eliberează din strânsoarea băiatului cu faţa spartă. Hărmălaia e atât de mare, încât autocarul încetineşte. Un geam e aruncat pe asfalt şi înăuntru pătrunde aerul fierbinte al deşertului. Kala se uită în spate. Tânărul cu cuţitul se zvârcoleşte pe podea, iar ceilalţi atacatori ridică mâinile, dând de înţeles că nu mai vor necazuri.

Kala scuipă şi se uită la Christopher.

— Tu ai făcut asta? întreabă ea, făcând semn spre tânărul cuprins de spasme.

Christopher se încruntă la cel cu faţa spartă:

— A meritat-o!

Kala clatină din cap şi face din nou semn spre cel care se zvârcoleşte pe podea:

— Mă refer la el.

Christopher se uită la el:

— Nu.

— Atunci cine? întreabă sumeriană.

— Nu tu?

Kala trece pe lângă atacatori şi îl apucă pe Christopher de braţ – *e puternic, l-am subestimat* – şi îl conduce înapoi la locurile lor. Se uită în stânga şi vede fereastra rămasă fără geam.

Fata cu părul roşu a dispărut.

Hilal ibn Isa al-Salt

BISERICA LEGĂMÂNTULUI, REGATUL AXUM, NORDUL ETIOPIEI

Hilal stă îngenuncheat pe acoperişul bisericii, de 9.466 de secunde, meditând la indiciu – cercul simplu.

Totul.

Nimic.

Un cerc de piatră.

O planetă.

O orbită.

Un început.

Un sfârşit.

Pi.

3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494

Nu.

Nu pi.

Ceva mai simplu.

Meditează la cuvintele fiinţei. *Prima mişcare este esenţială.*

Nu există nimic care să decidă totul. Viitorul este nescris. Ce va fi va fi.

Prima mişcare este esenţială.

Prima mişcare.

Cheia.

Cheia Pământului.

Primul obiect al Jocului Final.

Aici.

Pe Pământ.

Adusă aici în timpuri străvechi de cineva precum kepler 22b. Ascunsă într-unul dintre străvechile lor locuri de întâlnire. Un loc important.

Cheia Pământului.

Ce face o Cheie?

Descuie.

Deschide.

Porneşte.

Nu există nimic care să decidă totul.

Viitorul este nescris.

Un cerc.

Un cerc de piatră.

Un disc precum cel pe care l-a luat olmecul de la Convocare.

Zero.

Un cerc simplu.

Afară, nimic.

Înăuntru, nimic.

Hilal îşi pune mâinile pe genunchi. Lumea se învârte în jurul lui. Atenţia îi este îndreptată spre interior. E liniştit, cu inima plină de speranţă. Aude atomii pietrei de sub genunchii lui adunându-se. Simte respiraţia cosmosului. Şi cenuşa sfârşitului. Simte cum se amestecă neutrinii{117} şi materia neagră. Se cufundă în continuumul lor. Aude sâsâitul abia perceptibil al lui Uroborus{118}, murmurul copleşitor al creaţiei.

Îi aude pe cei asemănători lui kepler 22b discutând, urmărind, judecând acest joc al jocurilor.

Ei ne-au făcut oameni.

S-au uitat în ochii noştri de animal şi ne-au dăruit percepţia.

Ne-au smuls din rai şi ne-au învăţat iubirea şi dorinţa, ura, încrederea şi trădarea.

Ne-au învăţat totul. Ne-au arătat cum să mânuim şi să modelăm lucrurile. Cum să ne închinăm şi să ne rugăm, cum să cerem şi să ascultăm.

Ei ne-au creat.

Totul şi nimic.

Prima mişcare este esenţială.

Un cerc.

Un cerc de piatră.

Sunt multe astfel de cercuri pe Pământ.

Ei ne-au făcut.

Ei controlează ceva. Nu totul. Nici nimic.

Hilal deschide brusc ochii.

Prima mişcare este esenţială.

Viitorul este nescris.

Evenimentul se apropie.

Este parte din focul Final.

Cauza acestui foc, începutul, mijlocul şi sfârşitul.

Hilal vede, zâmbeşte, se ridică în picioare.

Hilal ştie.

Hilal înţelege.

Chiyoko Takeda

AUTOCAR TURISTIC TURCESC, ACOPERIŞ, DRUMUL NAŢIONAL D400,
LA 3,1349 KILOMETRI DE KIZILTEPE, TURCIA

Chiyoko stă întinsă pe acoperişul autocarului şi aşteaptă să oprească. După ce se opreşte, se agaţă de muchie şi coboară. Se întinde pe burtă pe marginea autostrăzii şi aşteaptă. Aude strigătele şoferului.

Vede picioarele Kalei şi ale americanului coborând din autocar. Cei doi fac autostopul, iar un şofer generos opreşte în dreptul lor. Câteva clipe mai târziu, şoferul e aruncat din maşină şi se prăbuşeşte în praf.

— Urcă! îi strigă Kala lui Christopher.

Americanul urcă, iar şoferul jefuit se ridică şi începe să strige, în timp ce Kala demarează. Câţiva tineri coboară din autocar. Vor să vadă totul ca să le poată povesti prietenilor mai încolo. Unii filmează cu telefoanele ca să posteze pe Twitter şi Facebook.

Chiyoko nu-i poate lăsa să scape, dar nici nu va risca să fure o maşină, la fel ca sumeriana cea necugetată. Se ridică şi se strecoară în mulţimea din jurul uşii, urcând înapoi în autocar. Nimeni nu-i acordă atenţie, în ciuda perucii roşii şi a ochelarilor în formă de inimioare. Nimeni nu ştie că a avut un rol în încăierarea de mai devreme. În timp ce înaintează pe culoar, scoate un alt pai din gentuţă şi îl pune pe limbă. Când îl vede pe băiatul cu spasme, în jurul căruia s-a strâns un mic grup, suflă cu putere şi o altă săgeată – cea cu antidotul – spintecă aerul, strecurându-se printre capete şi umeri. Săgeata e atât de mică – seamănă cu un gândăcel – încât n-o observă nimeni. Se înfige în gâtul băiatului şi, într-un minut-două, o să-şi revină.

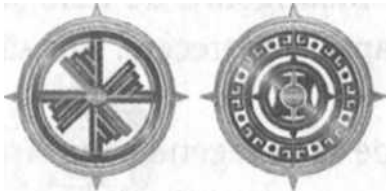
Chiyoko se aşază în apropiere de el şi aşteaptă ca lucrurile să se liniştească. După vreo 10 minute şi multe discuţii, uşile autocarului se închid, şoferul clatină din cap şi demarează. Nimeni nu vrea să stea de vorbă cu poliţia, mai ales tinerii însângeraţi de Kala şi american. Nu în această parte a ţării. Îi aşteaptă o petrecere. Vor să danseze şi să se joace.

Chiyoko porneşte iarăşi muzica şi începe să-şi legene capul în ritmul ei.

Şi ea vrea să continue să Joace.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

GRANIŢA TURCO-IRAKIANĂ, PUNCTUL VAMAL SECRET NR. 4, PESHMERGA



Renzo îi conduce pe Sarah şi Jago printr-un tunel de pământ cu o singură bandă, suficient de lată cât să încapă un convoi de camioane. E păzit de luptători kurzi, cărora nu le pasă de frontierele oficiale. În cele din urmă, ajung la punctul de control de la capătul lui, păzit de şase bărbaţi în uniforme negre, înarmaţi cu mitraliere M4, Kalaşnikov şi pistoale militare Colt. Renzo opreşte maşina şi coboară să stea de vorbă cu şeful postului. Jago stă pe scaunul pasagerului. Nu a mai scos o vorbă de când Sarah a sunat-o pe Kala şi au aflat că sumeriana îl ţine ostatic pe Christopher, pentru care vrea ceva la schimb.

Sarah se apleacă în faţă şi pune mâna pe umărul lui Jago. Olmecul nu face nicio mişcare. Christopher încă nu e cu ei, dar prezenţa lui se simte în maşină, otrăvind aerul. Sarah şi Jago şi-au petrecut noaptea trecută îmbrăţişaţi, sărutându-se, vorbindu-şi în şoaptă, râzând, mângâindu-se, jucându-se. Doi adolescenţi în prima etapă – cea delirantă – a îndrăgostirii. Pentru prima oară de când au căzut meteoriţii, pentru prima oară de când a început Jocul Final, au uitat cum s-au cunoscut şi de ce s-au cunoscut, au uitat de jocul pe care îl Joacă, care va hotărî soarta umanităţii, au uitat de tot şi doar s-au iubit.

Dimineaţă, Sarah a ascultat mesajele de la Christopher şi de la Kala, după care a sunat-o imediat pe sumeriană. Jago a auzit-o stând de vorbă şi a înţeles imediat ce se întâmplă. N-a pus nicio întrebare, n-a spus nimic. Acum, în maşină, Sarah îl ia de mână:

— Îmi pare rău.

Jago îşi retrage uşor mâna:

— Pentru ce?

— Nu ştiu ce s-a întâmplat. Cred că a încercat să mă găsească şi a dat de ea.

Jago pufneşte şi se uită în faţă.

— Trebuie să-l ajutăm şi să-l trimitem acasă, continuă Sarah. Ştii că n-o să-i dăm discul sumerienei. O să fie bine.

Olmecul clatină din cap:

— N-ar fi mai simplu să nu mergem acolo?

— Trebuie să merg, ştii bine, insistă Sarah. La fel aş face şi pentru tine.

— N-ar fi nevoie.

— Jago, spune Sarah, şi felul îi care îi pronunţă numele îi dă fiori olmecului. Îţi cer ajutorul. Te rog.

Jago se uită la ea peste umăr:

— Pot să te ajut cu un sfat: lasă-l să moară.

— Nu.

— Băiatul ăsta o caută cu lumânarea. Probabil vrea cu tot dinadinsul să moară, din moment ce încearcă să te urmărească. Aşa că lasă-l pe neghiob să primească ce caută.

— Îl iubesc, Jago. Nu poţi să înţelegi?

Pe chipul olmecului se aşterne un zâmbet pe care Sarah nu l-a mai văzut până acum. E zâmbetul de mascul dominator pe care l-ar afişa pe străzile din Juliaca. E un zâmbet furios şi greu de privit, care o face pe Sarah să se aşeze la loc pe bancheta din spate.

— Dacă îl iubeşti, de ce ai stat cu mine azi-noapte? întreabă Jago.

— Pentru că am crezut că n-am să-l mai văd niciodată, îi explică ea. Pentru că am crezut că acea parte din viaţa mea s-a terminat.

— S-a terminat. Lasă-l să moară.

— Am să-l eliberez şi apoi am să-l trimit acasă. Dacă nu vrei să vii, bine. Mergi pe drumul tău. Dar, dacă nu vii, înseamnă că eşti la fel ca toţi ceilalţi, un ucigaş fără inimă, şi jur pe tot ce iubesc pe lumea asta că, data viitoare când am să te văd, am să-ţi iau viaţa fără să stau vreun pic pe gânduri!

Olmecul izbucneşte în râs.

— Ţi se pare amuzant? spune cahokiana. N-o să mai râzi când o să mori.

Jago se întoarce spre ea.

— Râdeam pentru că vreau să te urăsc, dar, când faci pe dura şi îmi dau seama că poţi într-adevăr să fii dură, îmi place şi mai mult de tine.

Sarah zâmbeşte:

— Pur şi simplu nu vrei să te vânez.

Jago ştie că orgoliul lui ar trebui să fie rănit, la fel ca în galeria de sub Armata de Teracotă, când Sarah a fugit mai repede. Cahokiana îl provoacă, uneori îl presează, lucruri pe care n-ar trebui să le accepte de la alt Jucător. Dar, spre marea lui supărare, sentimentul care îl copleşeşte e cel de gelozie. E gelos pe neghiobul care i-a atras atenţia lui Sarah, cu toate că nici măcar nu e Jucător.

— Nu trebuie să juri pe cei dragi sau mai ştiu eu pe ce, spune Jago calm. Nu-s lipsit de inimă. Înţeleg că iubirea e un lucru foarte, foarte ciudat.

— Deci o să mergi cu mine.

— Merg după sumeriană, spune el. M-a mai provocat o dată şi ar fi trebuit să mă ocup de ea atunci.

— Îhî, spune Sarah, ştiind că nu acesta e motivul real pentru care merge Jago.

— Dar după ce terminăm îl trimiţi pe caraghiosul ăsta acasă, ne-am înţeles? Şi ne întoarcem la treburile noastre, da?

— Da, aşa e mai bine pentru toată lumea.

Renzo se întoarce la maşină cu zâmbetul pe buze. La capătul tunelului, cinci bare de oţel coboară în pământ şi doi bărbaţi ridică o prelată de camuflaj, pentru ca maşina să poată trece în Kurdistanul turcesc.

— Gata, s-a rezolvat. Acum coborâţi.

Renzo zâmbeşte şi ţine în mâini o sticlă maronie şi trei pahărele de ceai. Le dă câte un pahărel, apoi le umple pe toate trei cu o băutură tulbure. Ridică paharul, iar Sarah şi Jago le ridică şi ei.

— Pentru prietenie şi moarte. Pentru viaţă şi uitare. Pentru Jocul Final!

— Pentru Jocul Final! spun olmecul şi cahokiana.

Ciocnesc şi dau paharele de duşcă. Băutura are un gust de lemn-dulce{119}.

— Pfui! Ce-i asta? întreabă Sarah cu o grimasă.

— Arak. E bun, nu?

— Nu, e îngrozitor.

— Mie îmi place, spune Jago.

Renzo îl aprobă şi îşi mai toarnă un pahar, iar după ce îl dă pe gât, îl izbeşte de pământ. Sarah şi Jago îşi sparg şi ei paharele. Renzo îi îmbrăţişează, îi sărută pe obraji, îi strânge de umeri şi îi îmbrăţişează din nou. Înainte să-i dea drumul lui Sarah, spune:

— Mult noroc, dar nu prea mult!

— Dacă n-o să pot câştiga eu, o să am grijă să câştige Jago.

— Ce va fi va fi.

Cahokiana zâmbeşte şi urcă pe scaunul pasagerului. Renzo îl îmbrăţişează pe Jago pentru ultima oară şi îi şopteşte la ureche:

— Să nu fii atât de prost încât să te îndrăgosteşti. Nu înainte ca totul să se sfârşească.

— Prea târziu, spune Jago.

Renzo zâmbeşte:

— Atunci ne vedem în iad, frate.

— Nu cred în iad.

Renzo se întunecă la faţă şi bea o gură zdravănă de arak direct din sticlă:

— Ai să crezi, Jago Tlaloc, Jucător olmec al seminţiei 21. Ai să crezi.

Göbekli Tepe.

Cel mai vechi templu cunoscut al omenirii, înconjurat din toate părţile de terenuri aride. Descoperit în 1993 de câţiva păstori, complexul a stat ascuns timp de cel puţin 15.000 de ani, fiind îngropat în mod intenţionat de o cultură necunoscută, dintr-un motiv necunoscut. De la descoperirea lui, a fost excavat doar în proporţie de 5 la sută, iar datarea cu radiocarbon a arătat că datează din mileniul al 12-lea î.Hr., dintr-o perioadă când încă nu se cunoşteau olăritul, metalurgia, agricultura, domesticirea animalelor, roata şi sistemele de scriere. E mai vechi cu câteva mii de ani decât cele mai vechi construcţii de piatră din sudul şi estul Semilunii Fertile{120}. E un mister total, care datează din ultima eră glaciară. Un templu în toată regula, un oraş în toată regula, o vastă reţea de construcţii ample şi sofisticate, alcătuite din monoliţi de calcar cu dimensiuni precise, fiecare cântărind între 10 şi 20 de tone. Unii cred că monoliţii – coloane rectangulare în vârful cărora se află blocuri de piatră – sunt reprezentări stilizate ale oamenilor, ale preoţilor sau ale zeilor.

Sau poate că reprezintă altceva sau pe altcineva.

Nimeni nu ştie cine l-a construit.

De ce a fost construit.

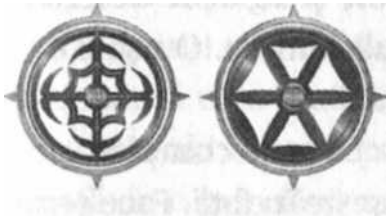
Nimeni nu ştie ce cunoştinţe posedau constructorii săi.

Nimeni nu ştie care era nivelul lor de iluminare.

Nimeni nu ştie.

Baitsakhan, Maccabee Adlai

AÇGÖZLÜ AKBABA TAPINAĞI, TEMPLUL VULTURULUI DEVORATOR, TURCIA



Baitsakhan pune mâinile pe bordul Audi-ului A8 a lui Maccabee şi se apleacă în faţă:

— Ce naiba e asta?

— Habar n-am.

Jalair opreşte maşina. E ora 9:00 p.m. şi soarele a coborât sub orizont, colorând în violet cerul senin. De câţiva kilometri buni n-au mai văzut nimic în afară de câteva maşini din sensul opus. Iar acum au ajuns în sfârşit la monumentul străvechi îngropat în nisipul din sudul Turciei – este monumentul din indiciul lui Maccabee Adlai, pe care au hotărât să-l cerceteze împreună. Tustrei – Maccabee, Baitsakhan şi Jalair – se gândeau că aveau să dea peste un complex arheologic întunecat. Se aşteptau să găsească acolo cel mult câţiva gardieni sau poate nişte studenţi şi profesori campaţi în apropiere.

În schimb, în parcare sunt zeci de maşini şi cinci autocare. Tineri de vârsta lor umblă de colo colo, bând şi fumând. Printre ei sunt şi femei cu broboadă, dar cei mai mulţi au un aer urban, modern şi dezinvolt. Majoritatea poartă coliere fluorescente, iar unii sunt îmbrăcaţi ca pentru ieşit în club: păr dat cu gel, pantaloni cu tur lăsat, încălţări cu talpă groasă, cercei, bijuterii, haine scurte şi decoltate. Muzica bubuie de după dealurile din faţă, iar laserele albastre, verzi şi violet brăzdează cerul, pulsând şi intersectându-se între ele.

— O petrecere? întreabă Baitsakhan încruntat.

— Da, asta cred că e, răspunde Maccabee sec.

Pun pariu că n-a fost în viaţa lui la o petrecere, îşi spune nabateanul în sinea lui.

— Am venit aici pentru indiciul tău, spune Baitsakhan printre dinţi. Sper să nu fie o pierdere de vreme.

— Nici tu n-ai avut o idee mai bună, ripostează Maccabee.

Coboară tustrei din maşină. Maccabee îşi descheie cămaşa până la jumătatea pieptului, dând la iveală un lănţişor lung de aur de care atârnă o sferă de argint cam cât o bilă de ruletă. Se va integra de minune printre petrecăreţi. Lui Baitsakhan şi Jalair, care seamănă cu

nişte ţigani, puţin le pasă de cum arată. Maccabee se duce la cel mai apropiat grup de tineri şi, într-o turcă perfectă, îi întreabă de unde ar putea să cumpere coliere fluorescente. Tinerii fac semn spre culmea dealului. Apoi nabateanul întreabă de câtă vreme a început petrecerea, ce DJ pune muzică acum, dacă au văzut poliţişti sau militari în zonă şi dacă totul e în regulă. Le ascultă răspunsurile aprobând şi lovindu-i prieteneşte pe umăr, iar la sfârşit face o mişcare rapidă de dans, bate palma cu ei şi se întoarce la Baitsakhan şi Jalair, zâmbetul dispărându-i de pe faţă imediat ce tinerii nu-l mai pot vedea.

— Tâmpiţii ăştia îşi spun Copiii Meteoritului, le explică el celor doi. Au venit să, citez, „sărbătorească sfârşitul în locul unde a început totul”.

— Ciudat, spune Jalair.

— Ce-i ciudat? întreabă Baitsakhan.

— Că au dreptate, intervine Maccabee. Chiar că e o ironie a sorţii.

— Nu înţeleg, insistă Baitsakhan.

Maccabee şi Jalair schimbă o privire. E prima lor privire camaraderească. *Baitsakhan e atât de tânăr şi ştie atât de puţine,* îşi spune nabateanul în sinea lui. *Crede că poate câştiga Jocul Final pur şi simplu omorându-şi oponenţii. O să-mi fie de folos cât o să am nevoie de un pumn încleştat.*

Jalair deschide portbagajul şi dă la o parte o pânză groasă, neagră. Se înarmează toţi trei. Fiecare îşi ascunde în pantaloni câte un pistol, un încărcător de rezervă şi un cuţit străvechi şi frumos ornamentat, cu lamă foarte ascuţită. Jalair îşi înfăşoară un bici de piele în jurul taliei, iar Baitsakhan îşi pune de-a curmezişul pieptului o centură cu patru grenade şi câteva cartuşe cu gaze lacrimogene.

Maccabee se uită la Baitsakhan:

— Serios? Zici că mergi la război.

— N-o să bage nimeni de seamă, toţi arată ca nişte ţicniţi.

Maccabee îşi păstrează o mină neutră. *Tu eşti ţicnitul,* îşi spune în sinea lui. Se întreabă cât de mult o să păstreze alianţa cu acest puşti sângeros.

Nabateanului îi trece prin minte că poate ar fi bine să nu-i mai aibă alături pe Baitsakhan şi Jalair la ieşirea din Templul Vulturului Devorator.

Kala Mozami, Christopher Vanderkamp

AÇGÖZLÜ AKBABA TAPINAĞI, TEMPLUL VULTURULUI DEVORATOR, TURCIA

Christopher şi Kala stau în picioare într-un cerc de piatră cu diametrul de 12 picioare. Cercul se află într-o groapă. În jurul lor, şase monoliţi aranjaţi la intervale egale se înalţă precum santinele din timpuri străvechi. Pe feţele monoliţilor sunt sculptate în relief păsări, şerpi, pisici, şopârle şi scorpioni. O parte a cercului de piatră încă e îngropată în pământul roşiatic. Un al şaptelea monolit e răsturnat şi acoperit pe jumătate de o movilă de nisip neatins.

Cu o mică lanternă în mână, Kala cercetează cu grijă tocmai această coloană de piatră.

Lui Christopher îi e teamă:

— Chiar avem voie să fim aici?

Ca să poată coborî în groapă, au sărit un gard scund din plasă de sârmă şi au dat la o parte o barieră caraghioasă de lemn.

— Nu există reguli.

— Ce-i locul ăsta?

— Un templu.

Christopher se încruntă:

— Ce fel de templu?

— Un templu al vieţii şi al puterii, îi răspunde Kala cu un aer distrat.

Răscoleşte pământul cu mâinile, apoi începe să sape.

— Cine l-a făcut? întreabă Christopher, plimbându-şi mâna peste cleştii enormi ai unui scorpion sculptat.

Sumeriana smulge o piatră subţire din zid şi o foloseşte ca pe o cazma:

— Nu contează.

Christopher îi aruncă o privire. Kala a descoperit o grămadă de cărămizi, pe care le dă la o parte una câte una.

Sumeriana îi aruncă o privire peste umăr:

— A fost făcut de Marii Părinţi, fiinţele care stau de veghe aici şi acum, pentru totdeauna. Primii Annunaki din Du-Ku, strămoşii mei. Şi ai tăi. Ai tuturor.

— Ah, ei! Cei din Ceruri, răspunde Christopher cu un zâmbet ironic, amintindu-şi ce îi spusese Sarah.

Kala sare în picioare, roşie la faţă:

— Nu mă lua peste picior, puştiule. Annunaki sunt cei care ne-au făcut. Şi au fost aici, în acest loc, cu zeci de mii de ani înainte de începutul istoriei. Zei adevăraţi, creaturi suficient de puternice cât să modeleze umanitatea, să creeze viaţa, iar acum s-o distrugă. Şi tu, un ţânc, râzi de ei? pufneşte Kala, ridicând degetul spre el. Ai trăit toată viaţa în mica ta bulă. Toată lumea a trăit într-o bulă. Iar bula asta o să se spargă în curând şi tot ce ai crezut că e real va lua sfârşit.

— Vai de mine! spune Christopher, prefăcându-se că-i tremură mâinile.

E limpede că asta o scoate din sărite, aşa că va continua s-o enerveze.

Kala face un pas în faţă:

— Vrei să afli ce caut, nu-i aşa?

— Vreau să ştiu ce o să se întâmple şi vreau s-o văd pe Sarah.

— Ai s-o vezi în curând. Şi îţi spun eu ce o să se întâmple. O să mori. Toţi oamenii ăia – face semn spre locul de unde vine muzica, două dealuri mai încolo – o să moară. Toată lumea, cu excepţia câtorva oameni, o să moară. Foarte curând. Noi, Jucătorii, vom hotărî cine trăieşte.

Christopher îşi aminteşte discuţia pe care a avut-o cu Sarah în aeroport. Nu s-a întrebat niciodată ce înseamnă de fapt povestea asta cu Jocul Final, ce consecinţe ar putea avea pentru restul lumii. Clatină din cap.

— Deci zici că vor muri toţi oamenii de pe faţa pământului? întreabă el, păstrându-şi tonul ironic, deşi vocea îi tremură uşor.

— Da. Iar învingătorul – eu – va hotărî cine supravieţuieşte. Tu n-ai să fii pe listă, Christopher Vanderkamp, zâmbeşte Kala.

Apoi îi întoarce spatele şi continuă să dea cărămizile la o parte, aruncându-le peste umăr. Christopher se aşază pe vine la distanţă, urmărind-o cu privirea. Nu vrea să recunoască, dar Kala a reuşit să-l sperie.

— Aiureli, mormăie el.

Dar sumeriana nu-l ia în seamă, îşi vede de treabă.

— Oricum, sigur n-o să câştigi tu, continuă el. Şi ştii de ce? Pentru că eşti o ţicnită. Iar ticniţii nu câştigă niciodată.

Una dintre cărămizi zboară peste umărul Kalei şi aterizează chiar în faţa lui. *Aş putea s-o omor acum…*

— Să nu-ţi vină vreo idee năstruşnică, spune ea fără să îl privească, iar Christopher îşi retrage mâna.

Basul le duduie deasupra capetelor, iar stelele se întind la infinit. Christopher se gândeşte la ce a aflat despre Jocul Final, despre ce cred

aceşti Jucători. Că originea omenirii e undeva în spaţiu. În univers sunt miliarde şi miliarde de stele. Nu este exclus să existe viaţă pe vreuna dintre ele, dar n-a văzut nicio dovadă până acum şi nu e sigur că un morman de pietre străvechi e suficient ca să-şi schimbe părerea. Christopher nu crede că lumea se va sfârşi, dar aceşti Jucători o cred. Kala crede cu atâta tărie, încât e în stare să omoare cu sânge-rece o mamă şi pe fetiţa ei. Se uită iarăşi la cărămida de lângă el, dornic să le răzbune, să facă dreptate.

În cele din urmă, Kala se ridică în picioare şi spune:

— L-am găsit.

Se întoarce şi Christopher vede că ţine în mână un inel gros şi negru de metal, cam cât o brăţară.

— Ce-i asta?

— Un fragment.

— Un fragment din ce?

Sumeriana îşi plimbă degetele pe marginea inelului. Buzele i se mişcă uşor, ca şi când ar citi în şoaptă:

— Un fragment din…

— …puzzle, spune o voce de deasupra lor.

O piatră se rostogoleşte în groapă.

Christopher şi Kala ridică privirea în acelaşi timp. Pe marginea gropii stă în picioare un bărbat învăluit în umbră. Bărbatul sprijină o mână pe pământ şi sare pe unul dintre blocurile de piatră.

— Cine eşti? întreabă Kala, îndreptând lanterna spre el.

Bărbatul mijeşte ochii. E brunet şi mic de statură. Are ochii migdalaţi şi întunecaţi, obrajii rotunzi şi faţa bătută de soare.

— Mă cheamă Jalair.

— *Cine* eşti? repetă Kala, pronunţând silabele pe îndelete.

Christopher se ridică în picioare. Simte că ceva nu e în regulă.

Jalair se scarpină în cap:

— Ţi-am spus că mă cheamă Jalair. Ce-ai găsit?

Christopher face câţiva paşi în spate, apropiindu-se de Kala. *Răul pe care îl cunosc,* îşi spune în sinea lui.

Sumeriana bagă mâna în buzunar, ascunzând discul întunecat:

— Eşti tovarăşul puştiului. Ai ochii ca ai lui.

Jalair scoate un pistol şi îl îndreaptă spre Kala.

— Spune-mi ce fragment ai găsit, Kala Mozami.

Sumeriana rămâne nemişcată, fără să spună nimic. Christopher e la jumătate de metru şi simte cum pulsează energia în ea.

— De fapt, nu mai bine mi-o arăţi? continuă Jalair.

— Unde e Baitsakhan? întreabă Kala.

— În apropiere, ridică Jalair din umeri.

Kala îl ia în serios şi se uită în spate, dar nu vede pe nimeni. Christopher nu-şi ia ochii de la pistol.

— N-ai decât să mă împuşti, donghule, dar ce am găsit n-o să-ţi fie de folos dacă mor. Are o inscripţie în sumeriana veche, o limbă atât de veche încât nimeni n-o mai înţelege.

— Dar tu o înţelegi.

— Bineînţeles.

— Şi ce spune?

Kala clatină din cap:

— Nu merge aşa.

— Atunci cum merge?

— Împuşcă-mă şi o să afli.

Jalair stă pe gânduri şi, în cele din urmă, îndreaptă arma spre Christopher:

— Şi dacă îl împuşc pe el?

Kala plescăie din limbă:

— Eşti un fost Jucător, nu-i aşa, frate?

— Da, soră.

— Atunci ar trebui să ai atâta minte cât să nu iei la ţintă momeala.

Înainte ca Jalair să poată întoarce pistolul, Kala o ia din loc, mişcându-se cu iuţeala fulgerului. Aleargă pe curbura gropii, iar Jalair trage o dată, de două ori, de trei ori, dar sumeriana e prea rapidă. Christopher are impresia că unul dintre gloanţe i-a şters părul, dar celelalte şi-au ratat complet ţinta.

Kala înhaţă marginea unui bloc uriaş de piatră, face un salt şi se rostogoleşte prin aer ca o gimnastă. Jalair trage încă un foc, dar ratează din nou, iar Kala aterizează în spatele lui. Donghul se întoarce spre ea, iar sumeriana izbeşte ţeava pistolului, răsucind-o spre pieptul lui. Apoi loveşte mânerul armei, forţând degetul lui Jalair să apese pe trăgaci. Glonţul îi spintecă pielea, sternul, aorta şi plămânul drept, apoi îi striveşte a şasea vertebră toracică şi îi face o gaură în spate.

Lui Christopher i se taie respiraţia.

Kala împinge cu picioarele trupul neînsufleţit al lui Jalair, care se rostogoleşte spre Christopher cu trosnete şi bufnituri îngrozitoare, oprindu-se în cele din urmă într-o poziţie răsucită, pe o piatră înaltă de vreun metru.

Acum, pistolul e în mâna Kalei, care a sărit pe marginea gropii.

— Ia lanterna şi hai de-acolo, îi spune ea americanului. Plecăm.

Christopher se străduieşte s-o ia din loc, înhăţând lanterna de pe fundul gropii. Îi este greaţă şi, după ce urcă povârnişul gropii, vomită.

— Jalnic, spune Kala scârbită.

Christopher se îndreaptă de spate, se şterge la gură cu dosul palmei şi îi întinde lanterna fetei, care o ia şi o stinge.

— Unde mergem? întreabă el.

Kala ţine pistolul în dreptul taliei şi îl îndreaptă spre el:

— Mergem să căutăm cheia.

— Ce cheie?

— Gata cu întrebările, gata cu vorbăria!

Cu cealaltă mână, sumeriana scoate din buzunar inelul de metal. Se uită la el şi face semn spre nord:

— Ia-o încolo. Acum!

Christopher trece pe lângă ea şi porneşte în noapte.

— Mergi aplecat! îi cere ea. Nu suntem singuri aici.

Christopher îi dă ascultare. Acum e speriat. Nimeni n-ar putea face ce a văzut-o făcând mai adineauri. Nici măcar puşcaşii marini. Mâna dreaptă începe să-i tremure necontrolabil.

Oamenii ăştia sunt criminali.

Se gândeşte la Sarah, la părul ei castaniu, la râsul şi zâmbetul ei radios. Îşi închipuie cum ar fi ca iubita lui să lupte cu cineva precum Kala. Ştie că Sarah i-ar putea ţine piept, dar gândul îl îngrozeşte. Şi ştie că sumeriana l-ar putea omorî pe loc, fără nicio remuşcare.

Oamenii ăştia sunt criminali.

De ce n-am ascultat-o pe Sarah?

De ce n-am ascultat-o să stau deoparte?

Soarele răsare la vest.{121}

Chiyoko Takeda

AÇGÖZLÜ AKBAHA TAPINAĞI, TEMPLUL VULTURULUI DEVORATOR, TURCIA

Chiyoko s-a schimbat într-o salopetă simplă de bumbac negru, cu rucsac încorporat. Are părul ascuns sub o glugă strâmtă care îi acoperă şi partea de jos a feţei, iar deasupra ochiului stâng îi atârnă un dispozitiv optic monocular, prevăzut cu infraroşii, care îi permite să vadă pe întuneric.

Stă întinsă pe burtă, la marginea gropii. A văzut-o pe Kala omorându-l pe Jalair şi a auzit tot ce a spus, graţie microfonului care încă e înfipt în haină. Deci a aflat de fragmentul din puzzle. Ştie că sumeriana îşi închipuie că e aproape de Cheia Pământului.

Ştie şi că sumeriana e o neghioabă.

Îi vede pe Kala şi Christopher pornind spre nord. Imediat ce dispar după culmea următorului deal, dinspre est apar alte două siluete. Merg repede, apropiindu-se de locul de unde s-au auzit împuşcăturile. Chiyoko coboară monoclul cu infraroşii şi îl activează apăsând un buton din dreptul tâmplei. Focalizează asupra celor două siluete.

Baitsakhan.

Maccabee.

Interesant, îşi spune în sinea ei. O *alianţă ciudată. Şi periculoasă.*

Jucătoarea Mu îndreaptă un microfon telescopic spre cei doi. Când ajunge la groapă, Baitsakhan se aşază într-un genunchi şi o cercetează cu lanterna, îngăimând un şir de vorbe disperate, într-o limbă pe care Chiyoko n-a mai auzit-o niciodată. Baitsakhan coboară în groapă, iar Maccabee se uită de jur împrejur. Nabateanul trece cu privirea peste Chiyoko, dar nu o vede. E invizibilă.

Baitsakhan jeleşte, iar Maccabee aşteaptă. Chiyoko trage aer în piept şi îşi vâră între buze o ţeava cu o săgeată minusculă. Suflă cu putere şi săgeata spintecă aerul, înfigându-se în gâtul nabateanului, fără ca acesta să simtă. Maccabee aşteaptă până ce Baitsakhan iese din groapă, cu biciul lui Jalair în mână.

Donghul se uită în jur. Vede urmele lăsate de Kala şi Christopher, calcă în mica baltă de vomă a americanului şi face o grimasă. Se uită la Maccabee şi spune:

— Sunt doi. Şi au luat-o în direcţia asta. Trebuie să-i găsim şi să-i omoram.

Nabateanul îşi îndreaptă lanterna spre groapă:

— Dar *ăsta* e Templul Vulturului Devorator, locul care apare în indiciul meu.

— Nu-mi pasă. Sunt şi alţi Jucători aici. Mi-au omorât fratele. Sânge pentru sânge.

— Bine, răspunde Maccabee, neavând chef de ceartă. Dar apoi ne întoarcem. E ceva aici. Ceva pentru mine. Pentru noi.

Oricare ar fi lucru pe care îl caută nabateanul, Chiyoko e sigură că sumeriana deja a pus mâna pe el. Baitsakhan se uită la urme şi o ia din loc fără să mai spună nimic. Maccabee clatină din cap, se răsuceşte pe călcâie şi porneşte în urma lui. Chiyoko inspiră adânc.

Se uită la ecranul ceasului. Sarah şi Jago se află la 48 de mile distanţă de ea şi înaintează cu o viteză de 50 de mile pe oră. Mai are ceva timp. *Nu pot risca să lupt cu toţi trei, plus americanul cel robust. Am să-i urmăresc. Ca de obicei, am să urmăresc.*

Se ridică în picioare.

Şi îi urmăreşte.

Silenţios.

Invizibilă.

Kala Mozami, Christopher Vanderkamp

ALTIN ODASI, NIVELUL SOLULUI, TURCIA

Christopher aleargă, urmat îndeaproape de Kala. Ştie că pistolul încă e îndreptat spre el. Fata i-a tot spus pe unde s-o ia, la stânga, la dreapta, iarăşi la stânga, spre dealul de acolo, pe după piatra aceea. Christopher a încercat să-i pună câte o întrebare, dar toate au fost întâmpinate cu acelaşi ordin: „Taci!" Au parcurs vreo jumătate de milă în 11 minute, iar vuietul petrecerii a rămas mult în urmă.

— Opreşte-te! îi spune Kala în cele din urmă.

Au ajuns în faţa unei coline banale, presărată cu tufe uscate de iarbă înaltă. E singura vegetaţie pe care Christopher a văzut-o până acum pe această câmpie aridă. Kala se uită în jur şi se aşază într-un genunchi. Christopher se uită la ea.

— Stăm aici toată noaptea? Să dezgropăm chestii şi să omorâm oameni?

Dar Kala nu-l ia în seamă, ci îşi scoate lanterna şi pune pistolul jos.

— Să nu-ţi vină vreo idee, îi aminteşte ea.

— Stai liniştită, am văzut ce poţi să faci.

— Bine.

Sumeriana aprinde lanterna şi face o mână căuş deasupra razei, luminând inelul pe care l-a găsit în groapă. Christopher se apleacă să vadă mai bine ce este.

Pare să fie un simplu inel de fier, deşi s-a păstrat foarte bine pentru un obiect care a stat îngropat 10.000 de ani. Nu are nicio urmă de rugină şi nicio depunere de piatră. Are o grosime de un inch şi suprafaţa îi e acoperită cu semne şi pictograme ciudate. Kala stinge lanterna şi se uită spre colină.

— Aici e, spune ea zâmbind, abia reuşind să-şi stăpânească nerăbdarea.

— Ce-i aici?

— Una dintre încăperile lor.

— Ale Fiinţelor din Ceruri?

— Ale Annunakilor.

— Să mergem să-i salutăm, spune Christopher, încercând să-şi ascundă groaza în spatele umorului.

Kala nu-l bagă în seamă nici de data asta. Ia pistolul de jos, se ridică

şi porneşte în jurul colinei. Nici măcar nu se sinchiseşte să-l mai ameninţe cu pistolul. Christopher porneşte în urma ei, mânat de curiozitate.

— Şi la ce folosesc încăperile astea?

Kala începe iarăşi să scormonească, iar pământul alunecă pe panta colinei. Sapă până dă de piatră. O lespede perfect netedă, cu o adâncitură în formă de semicerc, în care inelul se va potrivi perfect. Sumeriana zâmbeşte, introduce inelul în scobitură şi îl răsuceşte.

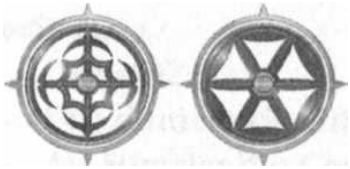
O uşă mare de piatră, groasă de vreo două picioare, se răsuceşte în jos cu un scrâşnet, iar pământul de deasupra ei se prăbuşeşte. Uşa dă la iveală o scară de piatră în spirală. Christopher face un pas în spate, şocat. Kala se uită la el în culmea fericirii, tremurând de nerăbdare.

— Aur, răspunde ea în cele din urmă. E o încăpere pentru aurul Annunakilor.

MgO, Fe203(T) & MgO / Fe203(T) VS. Fe203(T) + MgO{122}

Baitsakhan, Maccabee Adlai

ALTIN ODASI, NIVELUL SOLULUI, TURCIA



Baitsakhan şi Maccabee se ţin după urme.

— Crezi că sunt amândoi Jucători? întreabă Maccabee.

— Nu. Doar unul a acţionat. Celălalt era în groapă când fratele meu Jalair a fost omorât. Şi a vomitat.

Maccabee adaugă:

— Dar celălalt era Jucător.

— Numai un Jucător ar fi putut să-l omoare pe Jalair, spune donghul pe un ton apăsat.

Baitsakhan o ia la fugă, nerăbdător să-l prindă pe criminal. Maccabee porneşte în urma lui, cu mai puţin entuziasm, sperând că va avea ceva de câştigat din povestea asta. Ies din raza petrecerii, trecând pe lângă un cuplu cu haine ridicole care se sărută sub stele, pe o pătură. Băiatul are la gât un şal lung de pene, iar fata poartă o perucă de clovn, vopsită în culorile curcubeului, care i s-a desprins de pe cap. Amândoi au ochelari cu lentile uriaşe. Nabateanul le aruncă o privire şi zâmbeşte.

Cei doi Jucători îşi văd de drum neobservaţi, iar în nouă minute ajung la colină. Baitsakhan se opreşte, se aşază într-un genunchi, ia nişte pământ de jos şi îl miroase. Maccabee se plimbă în jurul colinei, preferând să nu se joace în ţărână împreună cu partenerul lui.

Se împiedică şi e gata să cadă pe o scară întunecată care duce sub pământ. Pocneşte din degete, iar Baitsakhan se ridică şi vine lângă el. Se uită amândoi la treptele care coboară în spirală. Maccabee îşi verifică pistolul, iar donghul desface biciul de la brâu şi îl răsuceşte cu putere, făcându-i şfichiul să plesnească.

Baitsakhan zâmbeşte:

— Sânge pentru sânge.

Şi pornesc împreună pe trepte.

Chiyoko Takeda

11 METRI SUD DE ALTIN ODASI, TURCIA

Chiyoko se opreşte la mică distanţă de colină şi se aşază într-un genunchi. Maccabee şi Baitsakhan dispar după colină şi nu mai apar.

O intrare?

Numără până la 60. Respiră.

Se uită la stelele care se rotesc imperceptibil pe cer.

Respiră. Numără până la 60.

Nu reapar nici ceilalţi doi.

Da. O intrare.

Se uită la ecranul dispozitivului de urmărire. Sarah şi Jago vor ajunge în aproximativ 22 de minute. Maccabee şi Baitsakhan au coborât sub colină, înaintând tot mai mult sub pământ. Probabil Kala şi Christopher au coborât şi ei pe acolo înaintea lor.

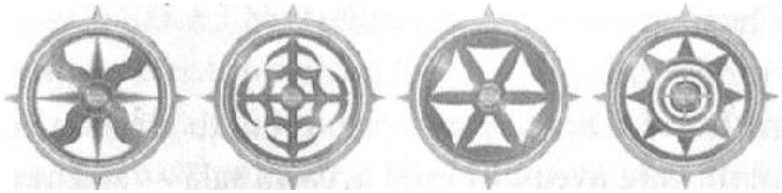
Îşi verifică armele. Sabia cu tăişul otrăvit în teacă. *Shuriken*-urile. Săgeţile minuscule. Funia cu greutatea de fier la capăt. Trei grenade cu gaze lacrimogene. O grenadă cu praf de piper. Nicio armă de foc. Sunt prea zgomotoase, prea lipsite de eleganţă. Se ridică în picioare şi porneşte cronometrul ceasului de mână; sutimile şi zecimile de secundă se succed frenetic pe ecran. Vrea să ştie când vor ajunge Sarah şi Jago în apropiere.

Urmăreşte şi observă, Chiyoko. Doar urmăreşte şi observă. Nu lupta decât dacă e absolut necesar. Nu omorî decât dacă e uşor.

Şi porneşte spre colină, silenţioasă ca o fantomă.

Kala Mozami, Christopher Vanderkamp, Baitsakhan, Maccabee Adlai, Chiyoko Takeda

25 DE METRI SUB PĂMÂNT, ALTIN ODASI, TURCIA



Kalei îi e greu să-şi controleze bătăile inimii. A ajuns la 88, 90, 93 de bătăi pe minut. În ultimii şase ani, n-a mai depăşit niciodată 70.

Ea şi Christopher se află într-o sală uriaşă, de dimensiunile unui hangar de avion. Pereţii sunt rotunjiţi şi au cel puţin 50 de picioare înălţime. Iar tavanul e alcătuit din planuri înclinate, ca şi când s-ar afla înăuntrul unei piramide. Fiecare bucăţică de perete e acoperită cu semne asemănătoare celor de pe inelul descoperit de Kala, care istorisesc cine ştie ce poveste străveche. O statuie de aur cu cap de om şi trup de vultur stă de strajă în faţa unui altar aflat în celălalt capăt al sălii. Altarul e înconjurat de câteva urne funerare din teracotă, de dimensiuni diferite. În rest, sala e plină cu stive uriaşe şi strălucitoare de lingouri de aur, care se înalţă până la tavan.

— Dumnezeule mare! şopteşte Christopher.

Kala introduce pistolul între şale şi betelia pantalonilor, apoi îndreaptă lanterna spre o torţă antică şi o scoate din perete. Ia o brichetă din buzunar şi o aprinde. Lumina se reflectă în stivele de aur şi în pereţi, ridicându-se spre plafon. Kala şi Christopher sunt scăldaţi într-o intensă strălucire galbenă.

Pe american îl ia cu ameţeală şi se aşază pe podea:

— Ce… ce e locul ăsta?

Kala se răsuceşte pe călcâie:

— Pe teritoriul Turciei sunt împrăştiate mai multe oraşe subterane care au fost săpate de hitiţi, de luwieni{123} şi de unele triburi de armeni. Cel mai cunoscut dintre ele este Derinkuyu. Dar niciunul dintre cele despre care am auzit până acum nu e la fel de vechi ca acesta, care e cu totul altfel. Acesta…

— Cei din Ceruri, bănuieşte Christopher, încă stupefiat. Sarah avea dreptate. E adevărat.

— Da, spune Kala cu mândrie.

Sumeriana se înrudeşte direct cu cei care locuiau cândva în Göbekli Tepe, cu oamenii care aveau în grijă această sală – strămoşii strămoşilor ei, primii oameni din seminţia sa.

— Annunaki aveau nevoie de aur ca să obţină energie, continuă ea.

Şi se foloseau de oameni ca să-l extragă. Eram sclavii lor, iar ei erau zeii noştri.

— Deci asta era un fel de fabrică de energie?

— Mai degrabă o staţie de aprovizionare. În care n-a mai călcat nimeni de cel puţin cincisprezece mii de ani.

Tac amândoi. Christopher se întreabă cât ar putea să valoreze aurul din jur, iar Kala înalţă torţa cât de sus poate, ridicând privirea spre tavan.

Christopher se uită şi el în sus:

— Alea sunt… litere.

Kala se încruntă. Înfige torţa la loc în perete şi îşi scoate smartphone-ul. Se asigură că are bliţul activat, îl ridică deasupra capului şi face o fotografie, umplând sala cu o lumină orbitoare.

Apoi coboară telefonul şi se uită la ecran.

— Pe toţi zeii! spune ea cu respiraţia tăiată.

— Ce-i?

Sumeriana îi dă smartphone-ul, dar Christopher nu înţelege la ce se uită. Un talmeş-balmeş de liniuţe, puncte, numere şi litere. Măreşte imaginea şi o studiază bucată cu bucată. Mijeşte ochii. Distinge un şir lung de litere romane şi cifre arabe, care par să fi fost imprimate de un computer uriaş. Semnele oamenilor moderni, îngropate acolo timp de 15.000 de ani. Nu înţelege cum de e posibil.

Dar Kala înţelege. Ştie că e un semn.

Cheia Pământului e aici, îşi spune în sinea ei. *Trebuie să fie.*

— Trebuie să găsim cheia şi să plecăm. Puştiul, Baitsakhan, e undeva deasupra şi ne caută, spune ea, arătând în sus.

Kala înhaţă torţa şi porneşte spre altar.

— Şi Sarah? Nu trebuia să ne întâlnim cu ea tot undeva deasupra? strigă Christopher după ea.

Dar Kala îl ignoră. Americanul o urmăreşte cu privirea, fără să se ridice de pe podea. Încă încearcă să-şi revină din şocul provocat de sala aceea impresionantă. Inspiră adânc. Aerul e stătut şi uscat. Se uită din nou la fotografia tavanului. Stă cu privirea aţintită în ecranul telefonului, la fel ca mulţi alţi oameni din întreaga lume, care chiar în clipa aceea joacă jocuri, verifică e-mailuri sau scriu mesaje.

Dar niciunul nu se uită la ceva asemănător.

Christopher dă drumul smartphone-ului în poală. Faţa îi e luminată de strălucirea slabă a ecranului. O aude pe Kala forfotind în celălalt capăt al sălii. În cele din urmă, ecranul se stinge.

Întuneric.

Christopher simte că i se învârte capul.

Îşi aminteşte ce a învăţat la orele de istorie şi de matematică şi la cursul opţional de istoria filosofiei pe care l-a urmat în toamnă.

Dacă în sala aceea nu a mai călcat nimeni de 15.000 de ani,

înseamnă că literele, numerele şi celelalte semne de pe tavan au fost gravate înainte de inventarea scrierii. Înainte de inventarea *oricărui* sistem de scriere. Înainte de cuneiforme, de pictograme şi de hieroglife, nemaivorbind despre literele romane şi cifrele arabe. Au fost înscrise acolo înainte de geometria euclidiană, înainte de inventarea matematicii aşa cum o ştim noi, înainte ca oamenii să fi avut conceptul de cunoaştere.

În minte îi răsună vorbele Kalei: *Sunt atât de multe lucruri pe care nu le ştii.*

Christopher tace. Este *adevărat.* Jocul Final, Fiinţele din Ceruri, Jucătorii. *Dovada e fotografia asta,* îşi spune în sinea lui. Dovada unei istorii necunoscute a umanităţii. Dovada vieţii extraterestre.

Dovada.

Chiyoko intră pe uşă şi începe să coboare. Îi aude pe Baitsakhan şi Maccabee strecurându-se pe trepte înaintea ei, încercând să nu facă zgomot, să rămână invizibili. Dar sunt nişte ageamii.

Paşii ei pe treptele de piatră sunt perfect silenţioşi. Respiraţia îi e o şoaptă, iar hainele nu scot niciun foşnet. Nu are nicio lanternă, spre deosebire de neghiobii de sub ea.

Scara e o spirală strâmtă, pe care nu pot coborî doi oameni odată. Pereţii sunt foarte netezi, iar degetele ei nu găsesc niciun semn gravat în piatră. Treptele coboară şi iar coboară.

Zgomotele de sub ea se schimbă. Baitsakhan şi Maccabee au ajuns la capătul scării. Chiyoko iuţeşte pasul. Trebuie să vadă ce-i acolo, să decidă ce va face mai departe.

Trebuie să vadă ce vor face donghul şi nabateanul.

Se va întâmpla în curând.

Va curge sânge.

Baitsakhan şi Maccabee se opresc la mică distanţă de sala uriaşă. Nabateanul acoperă raza lanternei cu mâna. Prin carnea roşie i se văd contururile vagi ale falangelor şi metacarpienelor.

Donghul ridică un pumn şi se izbeşte în piept.

— Surpriză, şopteşte el. O să moară amândoi.

Maccabee aprobă cu un zâmbet larg:

— Eu păzesc intrarea.

Moartea se apropie şi îi place. Nabateanul stinge lanterna.

Înaintează prin beznă ca nişte strigoi şi trec pragul sălii subterane. La capătul îndepărtat se vede o torţă care arde lângă un fel de altar. O clipă, Baitsakhan şi Maccabee sunt uluiţi de dimensiunile încăperii. Torţa îndepărtată nu le permite să-şi dea seama cât de mare este, dar nu pot risca să aprindă lanterna.

Nu înainte să termine.

Donghul intră, iar nabateanul rămâne în prag, cu cuţitul într-o mână şi cu cealaltă pe mânerul pistolului de la centură. O *să aştept ca micul monstru să se răzbune,* îşi spune în sinea lui.

Baitsakhan porneşte către torţă, bâjbâind printre stivele de blocuri metalice. Ştie că acest loc e străvechi şi neatins de multă vreme.

Sacru.

Ceva îi trosneşte sub picior. Se opreşte, aşteptând să vadă dacă l-a auzit sumeriana. Dar Kala pare să nu fi băgat de seamă. Donghul îngenunchează, pipăie podeaua să vadă pe ce a călcat şi dă peste un femur sfărâmicios.

O prevestire a morţii, îşi spune în sinea lui.

Christopher încă stă pe podea când vede trecând la vreo 10 picioare în faţa lui silueta fantomatică a unui băiat scund. Trebuie să fie puştiul despre care l-a prevenit Kala. Îşi ţine respiraţia şi încearcă să rămână calm.

Un trosnet. Silueta se apleacă, apoi se ridică la loc. Americanul surprinde strălucirea unui cuţit ondulat. Puştiul merge mai departe, iar Christopher simte că-i ard plămânii. Nu îndrăzneşte să respire şi îi tremură mâinile. Strânge smartphone-ul cu toată puterea, sperând să nu-l scape sau să nu sune, deşi probabil nu are semnal la o asemenea adâncime, în acest colţ îndepărtat de lume. Băiatul se îndreaptă spre Kala. Este ocazia pe care o aştepta. *N-am s-o previn.* Are telefonul ei şi o poză cu inscripţiile de pe tavan. Ar trebui să fie de ajuns.

Când încep să lupte, plec de-aici.

Kala deschide una după alta urnele din jurul vulturului cu cap de om.

Toate sunt goale.

Şi totuşi, Cheia Pământului trebuie să fie undeva pe aproape.

O simte.

Sigur e aici.

Dar unde?

Se învârte în jurul vulturului. Deschide un cufăr mic de piatră, în care ar putea încăpea un câine sau o pisică. Dar înăuntru nu găseşte decât praf şi o ţesătură zdrenţuită.

Se opreşte. E în spatele statuii. Oare vulturul e cheia? Dacă da, atunci are o problemă, pentru că e prea mare ca să-l poată căra. Pune iarăşi torţa în perete. Aprinde lanterna şi îi plimbă raza peste aripile întinse, peste gâtul prelung şi părul împletit al capului de om. Îi dă ocol şi se opreşte în faţă. Are chipul plat, fruntea îngustă şi nasul lat, cu nări uriaşe, iar ochii adânciţi în orbite sunt două cercuri perfecte. Toată statuia e făcută din aur.

Kala plimbă raza lanternei pe faţa ei.

Nimic.

Dar apoi ceva îi atrage atenţia.

Chiyoko se apropie la cinci picioare de Maccabee şi aruncă o piatră în sală. Ochii nabateanului se străduiesc să vadă în beznă, urmărind zgomotul, iar Jucătoarea Mu trece neobservată pe lângă el. Rămâne aproape de perete şi îşi croieşte drum prin spatele câtorva pietre mari, de formă dreptunghiulară. Monoclul cu infraroşii nu sugerează că ar fi preţioase – sunt doar mari şi cenuşii.

Iese de după unul dintre ele şi se trezeşte în spatele lui Christopher. Stă ghemuit, încercând să vadă ce face Kala în celălalt capăt al sălii. De unde stă, Chiyoko nu poate vedea ce se întâmplă, dar îşi dă seama că sumeriana caută ceva. Un lucru despre care crede că e Cheia Pământului.

Ce neghioabă!

Chiyoko are nevoie de un punct de observaţie mai bun. Se caţără pe una dintre stivele de blocuri lucioase care umplu sala. Când ajunge la zece picioare deasupra podelei, o vede pe Kala cocoţată pe un altar, înfigând cuţitul în capul unei statui. Baitsakhan e foarte aproape de ea. Maccabee aşteaptă calm la intrare, iar Christopher e acolo unde l-a lăsat.

Şi americanul îl vede pe Baitsakhan, dar n-are de gând s-o prevină pe Kala. Deci Joacă şi el. Interesant.

Chiyoko ridică privirea, vede tavanul şi i se taie respiraţia. Cuvinte, numere, semne. Porneşte camera încorporată în monoclu şi focalizează asupra inscripţiilor, face o fotografie cu rezoluţie mare, apoi încă una şi încă una. Cheia Pământului poate că nu e acolo, dar inscripţiile acelea sunt importante. Recunoaşte cuvântul pentru aur în cel puţin patru limbi.

Curioasă, Chiyoko îşi plimbă degetele pe blocul de sub ea. Scoate sabia şi îi scrijeleşte cu grijă suprafaţa.

Şi îşi dă seama ce conţine sala aceea.

Kala sare pe altar şi stă faţă în faţă cu statuia. Îşi plimbă un deget pe mandibula ei şi găseşte o crăpătură care urcă pe obrazul drept. Pipăie sub ureche şi dă peste un cui. Găseşte un cui şi sub cealaltă ureche.

Mandibula are balamale.

Îşi scoate cuţitul şi deschide gura statuii. În ea se află o sferă de sticlă neagră, cam cât o minge de baseball, cu o gaură perfect triunghiulară în ea. O luminează cu lanterna. Se uită la suprafaţa ei lucioasă şi distinge nişte imagini: contururile vagi ale continentelor, adânciturile oceanelor, ridicăturile munţilor.

De pe Pământ.

— Am găsit-o, şopteşte ea.

Cheia Pământului.
— Am găsit-o.

An Liu

REŞEDINŢA LIU, PROPRIETATE SUBTERANĂ NEÎNREGISTRATĂ, TONGYUANZHEN,
DISTRICTUL GAOLING, XI'AN, CHINA

TREMURĂ
Clipeşteclipeşte.
TREMURĂclipeşte.
TREMURĂclipeşteTREMURĂTREMURĂ.
TREMURĂclipeşteTREMURĂclipeşte.
TREMURĂclipeşteTREMURĂclipeşte.
TREMURĂTREMURĂclipeşte.
ClipeşteTREMURĂclipeşteclipeşte.
ClipeşteTREMURĂTREMURĂ.
ClipeşteclipeşteclipeşteTREMURĂ.
TREMURĂclipeşteTREMURĂclipeşte.
TREMURĂclipeşteclipeşteTREMURĂ.

Corpul lui An se contractă. Se trezeşte din somn. Contracţiile se succed neîncetat. Are grijă să ţină limba în gură, departe de dinţi, nu care cumva să şi-o muşte. Se străduieşte să ţină pumnii strânşi pe lângă corp, picioarele drepte şi capul nemişcat. Dintr-o altă cameră se aude un zbieret puternic, iar creierul lui adormit şi copleşit de convulsii nu-şi poate da seama ce se întâmplă.

Zgomotul seamănă cu urletul claxonului pneumatic cu care tatăl lui îl trezea dimineaţa pentru antrenamente.

Tatăl *clipeşte* tatăl *clipeşte* lui.

Tatăl lui nenorocit.

Corpul i se contractă iar şi iar, şi iar.

Nu e un tic, nu e un simplu episod convulsiv.

E altceva.

Tatăl lui.

A fost aici!

An se străduieşte să se întoarcă pe o parte. Şi vede talismanele lui Chiyoko, aşezate pe o bucată de catifea roşie.

Trupul începe să i se liniştească.

Tata a fost aici! Dar cum e posibil? Doar l-am omorât.

An îşi dă seama că a fost un vis.

Primul vis pe care îşi aminteşte să-l fi avut vreodată. Convulsiile încetează. Se uită la talismanele de la Chiyoko. Ticurile încă n-au revenit.

Dar claxonul sună în continuare.

Se ridică în capul oaselor. Apasă pe un buton şi din perete coboară un ecran, care afişează imagini surprinse de camerele de supraveghere din locuinţa lui. Face semn cu degetul spre una dintre ele, iar dispozitivul Kinect{124} îi detectează mişcarea şi măreşte imaginea. Nimic. Face semn spre o altă imagine şi o măreşte. Nimic. Apoi spre alta. An vede ceva.

Dar nu e un om.

Ci o mică dronă{125} în formă de libelulă.

Mâna unui Jucător?

Desenează o fereastră în jurul dronei, iar camera video începe s-o urmărească. Focalizează pe ea şi…

Nu. Nu e mâna unui Jucător. Ci a guvernului chinez. An e unul dintre cei mai experimentaţi hackeri, dar şi guvernul are hackerii lui. În ultima vreme, a spart listele persoanelor cu interdicţie de zbor, a lansat programe de urmărire, a cumpărat tot felul de lucruri de pe internet, şi astfel a atras atenţia autorităţilor. Habar n-au ce pune el la cale şi nici ce e Jocul Final. Pentru ei, e doar un potenţial terorist, un disident.

Guvernul. Sfârşitul e aproape. Niciun guvern de pe Pământ n-o să scape de ce urmează.

TREMURĂ.

Strânge talismanele de la Chiyoko, împăturindu-le în catifeaua roşie, apoi se ridică şi înhaţă rucsacul pentru situaţii de urgenţă. Deschide dulapul, intră în el, închide uşa şi apasă pe o pedală ascunsă în podea. În jurul lui se închide o capsulă, cu care coboară 40 de picioare printr-o galerie secretă construită de el însuşi. La capătul ei, deschide capsula şi străbate 678 de picioare într-o altă galerie care duce la un garaj subteran. Traversează garajul până la maşina lui, un SUV Mercedes cu remorcă. Urcă şi aşază cu grijă talismanele într-o tăviţă de argint montată pe consola dintre cele două locuri din faţă. Ia o unghie de la deget şi o pune pe limbă. Porneşte motorul şi trece în viteza întâi. Când demarează, una dintre roţi eliberează o pedală cu arc de pe podea şi lumea se clatină.

Explozia va zgâlţâi un pic guvernul. Îi va pune pe gânduri. Bomba a fost mare şi murdară, plină de deşeuri radioactive. Nu se va apropia nimeni de crater înainte să treacă vreo doisprezece ani – când guvernul deja nu va mai exista.

Nu-s terorist. Ăsta e Jocul Final. Nu poate să existe niciun învingător.

Apasă pe acceleraţie şi urcă rampa parcării. Locuinţa lui secretă din

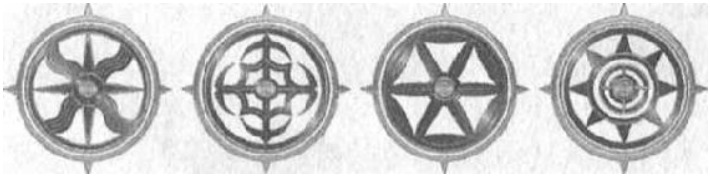
Beijing e la 11 ore de mers cu maşina.

Răsuceşte pe limbă unghia lui Chiyoko.

Niciun învingător în afară de tine, iubita mea.

Kala Mozami, Christopher Vanderkamp, Baitsakhan, Maccabee Adlai, Chiyoko Takeda

ALTIN ODASI, LA 25 DE METRI ÎN SUBTERAN, TURCIA



Kala nu-l vede, nu-l aude, nu-i simte mirosul. Baitsakhan ar putea s-o omoare chiar în clipa asta cu pistolul. Dar ar fi prea uşor. Jalair merită mai mult. Iar Kala merită ceva mai rău. Mult, mult mai rău.

O izbeşte în ceafă cu mânerul pumnalului.

Sumeriana cade în genunchi, complet luată prin surprindere. E buimăcită şi, preţ de o clipă, vede puncte luminoase în faţa ochilor, dar şocul atacului dispare imediat şi intră în joc pregătirea ei de luptă.

Alunecă pe podea, prefăcându-se inconştientă, iar când Baitsakhan întinde mâna după ea, îl loveşte cu cotul în burtă şi sare în picioare. Donghul pare să nu simtă lovitura şi se năpusteşte spre Kala încruntat şi cu dinţii strânşi. Ea face un pas în spate şi duce mâna la pistol.

— Sumeriano!

— Donghule!

— Sânge pentru sânge.

Ce slab, îşi spune Kala în sinea ei, apoi ridică pistolul lui Jalair şi trage. Dar Baitsakhan pocneşte din bici şi loveşte arma cu şfichiul chiar când glonţul iese pe ţeava. Glonţul îşi schimbă traiectoria şi doar zgârie pielea de pe gâtul lui Baitsakhan.

Împuşcătura răsună în sală, ricoşând în pereţii duri şi croindu-şi drum spre misterul de pe tavan. Donghul mai pocneşte o dată din bici şi pistolul Kalei cade pe podea, alunecând sub altar – nu mai poate ajunge nimeni la el. Baitsakhan scoate pumnalul, păstrând biciul în cealaltă mână. Sumeriana scoate şi ea cuţitul şi zâmbeşte.

— Eşti mai rapid decât era Jalair, spune Kala, ca să pună sare pe rană.

— Nu-i rosti numele, nemernico!

Zâmbetul ei se lărgeşte:

— Să-i transmiţi salutări din partea mea când o să vă întâlniţi în iad, da?

Donghul nu răspunde, ci se năpusteşte spre ea. Chiar că e rapid. Sumeriana face un pas într-o parte, iar cuţitele li se încrucişează scoţând scântei. Kala îl loveşte zdravăn cu bila de sticlă peste tâmplă, iar Baitsakhan pocneşte din bici înspre picioarele ei, înhăţându-i o

gleznă. Kala încearcă să-i taie jugulara, dar el sare în spate, trăgând de bici cu ambele mâini. Ea cade pe spate şi scapă cuţitul, iar forţa impactului îi taie respiraţia.

Baitsakhan trage încă o dată de bici, apropiind-o de el, apoi se urcă imediat pe ea, prinzându-i talia între picioare. Aruncă biciul, apucă pumnalul cu ambele mâini şi îl coboară spre capul ei, cu furie şi sete de răzbunare. Kala îl înhaţă de coapse şi se împinge pe sub picioarele lui. Cuţitul lui Baitsakhan se înfige în podea, chiar unde fusese capul ei o clipă mai devreme, iar Kala îl izbeşte cu bila între picioare. Îşi dă seama că are echipament de protecţie pe sub haine, dar ştie că tot îl doare. În secunda următoare, Kala sare în picioare şi se răsuceşte pe călcâie.

Baitsakhan se repede spre ea. E neînarmat. Cuţitul încă e înfipt în pământ. Cei doi stau faţă în faţă. Donghul şuieră printre dinţi, o înhaţă de urechi şi trage, iar sumeriana îl izbeşte iarăşi între picioare, de data asta cu genunchiul. Îl loveşte atât de tare, încât simte cum crapă protecţia de plastic, însă Baitsakhan nu dă niciun semn că l-ar durea.

Este Jucător.

Este antrenat să lupte şi să suporte durerea.

Donghul o trage atât de tare de urechi, încât pielea din spatele celei drepte începe să se rupă. Kala se apleacă în faţă, apropiindu-se atât de mult, încât ar putea să-l sărute. Dar, în loc de asta, sumeriana îşi înfige dinţii în obrazul lui. Donghul scoate un ţipăt şi îi dă drumul. Cei doi se despart, iar Baitsakhan scuipă sânge pe podea.

— Sânge pentru sânge, îi aminteşte Kala, cu dinţii înroşiţi.

— Da, încuviinţează el, scoţând pistolul de la spate.

Sumeriana înclină capul într-o parte:

— De ce ai aşteptat până acum? Ai fi putut să mă împuşti de la început şi să iei cheia.

— Deci globul e o cheie? întreabă Baitsakhan, privirea lui coborând o fracţiune de secundă spre sfera de sticlă.

Dar Kala nu are nevoie de mai mult. Îi ajunge o clipă de neatenţie. La fel ca în confruntarea cu Jalair. Pare că toţi cei din seminţia Donghu sunt la fel.

Baitsakhan trage, dar Kala îl pune la pământ, strivindu-i încheietura mâinii cu sfera de sticlă.

E prea uşor.

Mult prea uşor.

Christopher fuge spre ieşire imediat ce Baitsakhan scoate pistolul.

Ca să vadă mai bine, porneşte smartphone-ul când ajunge în faţa uşii, unde e cât pe-aci să se izbească de un tânăr cu un zâmbet arogant pe buze, care îl fixează cu privirea, clătinând arătătorul.

Christopher rămâne cu gura căscată.

— Te-ai pierdut, puştiule? întreabă Maccabee. Nu-i nimic. Te-am găsit eu. Dar în curând o să-ţi doreşti să nu te fi găsit.

Kala loveşte cu cotul umărul donghului, care trage încă o dată cu pistolul. Însă ea îi ţine braţul ca într-o menghină, iar glonţul se înfige în pământ. Îl izbeşte cu spatele de altarul de aur şi loveşte cu degetul mare stâng siguranţa încărcătorului, care se desprinde şi cade pe podea. Apoi îi dă drumul la încheietură, ştiind că Baitsakhan va ridica pistolul ca să tragă glonţul rămas pe ţeava.

Neghiob previzibil.

Kala îşi îndoaie braţul peste al lui şi pistolul se descarcă. Şi gata, s-a terminat cu gloanţele în lupta asta.

Apoi începe să-i care pumni în burtă şi peste coaste, cu Cheia Pământului într-o mână. Cu ochii înlăcrimaţi, donghul se ghemuieşte, încercând să se apere. Muşchii se învineţesc, oasele trosnesc.

Kala se opreşte abia când vede că el nu mai mişcă. Face un pas în spate. E scârbită. Îl compătimeşte.

— Sânge pentru sânge, spune ea calm, pe un ton ironic.

Christopher s-a mai întâlnit cu băieţi de talia lui Maccabee, de obicei pe terenul de fotbal. A mai văzut zâmbetul acela arogant pe feţele oponenţilor din meciurile regionale. Cu astfel de tipi cel mai bine e să acţionezi rapid şi în forţă. Aşa că ridică pumnul şi încearcă să-l lovească în plină figură. Dar Maccabee îi înhaţă pumnul şi i-l imobilizează. Zâmbetul nabateanului se transformă într-un rânjet în toată regula. Christopher lasă telefonul şi ridică şi cealaltă mână. Fără să-i dea drumul la pumn, Maccabee blochează lovitura şi îl izbeşte cu putere peste umărul stâng. Înainte ca americanul să poată reacţiona, nabateanul ridică un picior şi îl loveşte peste genunchi. Trosnetul e înfiorător, iar durerea, sfâşietoare. Telefonul a căzut pe podea cu ecranul în sus, iluminându-i de jos pe cei doi.

— Ce mai ştii să faci? îl întreabă Maccabee într-o engleză cu accent.

Dar Christopher nu mai ştie nimic.

— În cazul ăsta…

Ultimul lucru pe care îl vede e capul tipului izbindu-se cu putere de al său.

Maccabee îl întinde pe podea, scoate cuţitul din teacă şi o ia la fugă spre altar.

Partenerul lui însetat de sânge are nevoie de ajutor.

Kala ridică pumnul. În clipa următoare va ateriza pe gâtul lui Baitsakhan, îi va zdrobi traheea şi mărul lui Adam, rupându-i gâtul. Donghul se uită la ea cu ochi deja morţi, aşteptând lovitura.

— Adio, copil prostuţ, spune ea. Fii binecuvântat!

Dă să ridice pumnul mai sus, dar simte în spate o durere puternică, urmată de un fior rece. Nu se poate mişca. O mână o apucă de umăr, împiedicând-o să se prăbuşească la podea. Kala îşi dă imediat seama că i-a fost secţionată coloana. Mâinile şi picioarele i-au paralizat.

Face ochii mari. *Eu sunt neghioaba.*

Baitsakhan reuşeşte să se ridice în picioare, cu faţa plină de transpiraţie, sânge şi lacrimi. Are ochii umflaţi şi roşii, iar obrazul îi sângerează.

— Arăţi ca dracu', îi spune Maccabee, fără să scoată cuţitul din spatele sumerienei.

— Taci din gură, mârâie Baitsakhan. Lasă-mă pe mine s-o omor.

— Cum vrei tu, chicoteşte Maccabee.

Donghul se întoarce spre Kala şi scuipă pe podea.

— Sânge pentru sânge, sumeriano, şuieră el printre dinţi. Sânge pentru sânge.

Alice Ulapala

LAGUNA KNUCKEY, TERITORIUL DE NORD, AUSTRALIA

Alice scormoneşte cu un băţ jăraticul unui foc de tabără. E noapte şi e înconjurată de zgomotele naturii. Ţipete, pocnete, şuierături şi piuituri. Serenada unei armate nesfârşite de greieri. Acasă.

Deasupra capului, Calea Lactee se învârte ca o roată uriaşă. Alice împrăştie cărbunii, desenând o spirală în cenuşă. Dar nu o spirală oarecare, ci una specială. O spirală Fibonacci.{126}

Hidrogen, heliu, litiu, oxigen, aluminiu, scandiu, seleniu, cesiu, actiniu.

Cesiul l-a identificat mai greu, deoarece iniţial a crezut că e calciu, care nu se potrivea cu celelalte elemente. Şi, dintr-un motiv pe care Alice nu-l înţelege, din indiciu lipseşte borul.

Însă nu are niciun dubiu că l-a descifrat corect. Convingere întărită de faptul că numerele atomice ale elementelor din indiciul ei sunt numerele seminţiilor din care provin Jucătorii: 1, 2, 3, 8, 13, 21, 34, 55, 89… Dacă între 3 şi 8 adaugă pe 5, pentru bor, iar la început, pe 0 şi 1, obţine exact şirul lui Fibonacci.

E un şir care poate continua la nesfârşit.

Deşi începe din nimic.

Şi se găseşte peste tot în natură. În cochilii, în flori, în fructe, în plante, în urechea internă. În galaxii. Chiar şi în mâinile noastre: fără degetele mari, sunt opt degete la cele două mâini, câte cinci la fiecare, câte trei oase în fiecare deget, câte două oase în fiecare deget mare şi câte un deget mare la fiecare mână.

În şirul lui Fibonacci, raportul dintre un număr şi cel anterior se apropie, uneori cu o acurateţe uluitoare, de Numărul de aur{127}: 1,618. De exemplu, 89/55 = 1,6181818181818…

Alice îşi freacă faţa cu palmele. O doare capul de la atâtea numere şi formule. A făcut multe cercetări după ce a plecat din barul din Darwin. Prea multe pentru gustul ei, dar trebuie să-şi descifreze indiciul.

Care e rostul acestor numere în Jocul Final? Deja şi-a dat seama că numerele seminţiilor alcătuiesc şi ele un şir Fibonacci. Iar Jucătorii sunt ca nişte izotopi din altă lume: Mu-2, celt-3, minoic-5, nabataean-8, donghu-13, olmec-21, koori-34, harrapic-55,

sumerian-89, axumit-144, cahokian-233, shang-377. Dar ce înseamnă *asta* – presupunând că înseamnă ceva? Ce semnificaţie are în Joc?

Nu ştie.

Rămâne cu privirea aţintită în foc 18 minute. Singurele zgomote sunt foşnetul discret al brizei şi trosnetele crengilor mistuite de flăcări.

Apoi, dincolo de foc, apar ochii galbeni şi strălucitori ai unui dingo{128}.

— Vino-ncoace, amice.

Dar ochii nu se mişcă.

Alice întinde mâna şi scoate un mormăit supus.

Câinele se apropie de ea, intrând în lumina pâlpâitoare a focului. Bot negru, blană pătată, ochi întunecaţi.

— Aşa. Ia şi mănâncă, spune ea, aruncându-i o bucată arsă de carne de şarpe.

Câinele o miroase şi începe s-o mănânce.

— Tocmai mă întrebam ce să fac mai departe, amice.

Câinele lasă carnea din gură şi se uită la ea, ciulind o ureche. Ce naiba, a aflat nişte răspunsuri stând de vorbă cu un turist american, aşa că de ce n-ar întreba şi un dingo?

— Crezi că ar trebui să aştept runda a doua sau să plec din Australia şi să caut prima cheie?

Câinele se uită serios la ea. Ridică botul spre cer. Adulmecă. Alice ridică şi ea privirea. Cerul e brăzdat de o stea căzătoare uriaşă, cu coada colorată în verde şi portocaliu. Jucătoarea şi animalul sălbatic se privesc în ochi. Amândoi arată la fel de feroce.

Câinele se aşază pe labele din spate.

Alice pare că face o plecăciune în faţa lui.

— Mda. Cred că ai dreptate. Mai bine aştept runda a doua. Şi când începe, o să vânez jigodia aia care i-a tăiat degetul lui Shari.

Câinele se întinde pe burtă, sprijinindu-şi capul pe labele din faţă.

— Mda.

Calea Lactee.

Întunericul.

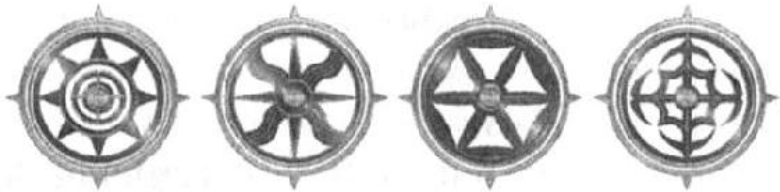
Micul foc de tabără.

— Am să aştept.

Casa zeului Krişna, rasă de pe faţa pământului.{129}

Chiyoko Takeda, Kala Mozami, Maccabee Adlai, Baitsakhan, Christopher Vanderkamp

ALTIN ODASI, LA 25 DE METRI ÎN SUBTERAN, TURCIA



Chiyoko îl urmăreşte pe Maccabee cărând trupul paralizat al Kalei spre ieşire. Vede şi aude tot din locul unde s-a cocoţat. Sfera neagră e la Baitsakhan. A plătit pentru ea cu sânge, durere şi cu o umilinţă uriaşă. Christopher geme, dar încă nu şi-a recăpătat cunoştinţa. Când ajung la ieşire, Maccabee dă la o parte cu piciorul trupul americanului şi o aşază pe Kala pe un bloc mare de piatră, înalt de un metru.

— Apropo, cu plăcere, spune nabateanul, simţind că nu primeşte de la Baitsakhan recunoştinţa cuvenită pentru că i-a salvat pielea.

Baitsakhan răspunde doar cu un mormăit.

Neghiob înfumurat, îşi spune Chiyoko în sinea ei.

Se gândeşte să-i omoare. L-ar răpune mai întâi pe Maccabee, apoi pe puşti. Dar e prea periculos. Chiyoko ştie că nu poate să-i omoare decât pe rând, iar în fracţiunea de secundă dintre cele două atacuri, donghul ar putea să-i dea o lovitură fatală, cu toate că e rănit.

Nu. În sala asta au fost deja prea multe subestimări. Răbdare.

— Asta e Cheia Pământului, Maccabee, spune Baitsakhan, ridicând sfera. A găsit-o pentru noi.

— Ia să văd, spune nabateanul pe un ton sceptic.

În plus, continuă Chiyoko, *până la urmă unul dintre ei îl va omorî pe celălalt. Şi, înainte de asta, vor elimina cel puţin încă un jucător. Sunt nişte tâmpiţi, dar deocamdată sunt folositori.*

— Trebuie să fie, spune Baitsakhan, dându-i globul şi făcând un gest larg cu mâna. Uită-te la locul ăsta!

Apoi scoate cuţitul şi îl îndreaptă spre Kala:

— Nu-i aşa, soro?

— Du-te dracului! răspunde ea, articulând cu greu cuvintele.

— Ce fată curajoasă! chicoteşte Maccabee, apoi îi face semn lui Baitsakhan. Apropie lanterna!

Donghul îndreaptă raza spre sferă.

— Dumnezeule! exclamă nabateanul, uitându-se la globul de sticlă.

Distinge contururile continentelor, oceanelor şi munţilor sub suprafaţa lucioasă a sferei din mâna lui.

— Cred că ai dreptate, încuviinţează el.

Christopher se străduieşte să se ridice şi mormăie:

— Ce…?

Dar Jucătorii îl ignoră.

Baitsakhan se apleacă spre faţa Kalei:

— Ce altceva mai ştii? Care era indiciul tău?

— Am zis du-te dracului, răspunde ea cu glas stins.

— Unde e Cheia Cerului? întreabă donghul, sprijinind vârful pumnalului său străvechi pe pieptul ei, chiar între sâni.

— N-ai s-o găseşti niciodată, tuşeşte Kala, cu gura plină de sânge. Nu eşti suficient de deştept.

— Nu vreau s-o găsesc. Vreau s-o iau. La fel cum am luat-o şi pe asta.

— *Noi doi* am luat-o, intervine nabateanul.

— Da. Noi doi.

— Nu se va mai întâmpla, îngaimă Kala.

— Ba da.

— O să te omoare, spune ea, îndreptând privirea spre Maccabee. O să te omoare în curând, copile.

— Nu te amesteca în treburile altora, moarto! mârâie Maccabee.

Baitsakhan se aşază într-un genunchi lângă ea şi pune lama pumnalului pe coapsa ei:

— Dacă nu-mi spui, am să-ţi iau viaţa.

Kala tuşeşte din nou:

— Deja sunt moartă.

Maccabee îşi priveşte unghiile.

— Ai dreptate, spune el cu un aer absent.

Dar Kala îl ignoră pe nabatean. Se uită în ochii lui Baitsakhan. Privirea lui e de piatră. A ei e mai dură şi vine mai de demult.

— Sunt acasă, Annunaki, şopteşte ea în sumeriană, o limbă pe care numai ea o înţelege. Îmi pare rău că vin cu mâinile goale. Pace şi binecuvântări.

Baitsakhan continuă:

— Asta e pentru fratele meu, Jalair. Fie ca zeii să-l primească.

Şi îi înfige cuţitul în piept.

Christopher s-a ridicat în capul oaselor şi vede tot. E îngrozit, paralizat.

Baitsakhan răsuceşte cuţitul, iar sângele împroaşcă plăselele. Kala geme. Lama i-a sfârtecat inima. Donghul scoate pumnalul şi se ridică în picioare. A terminat.

Kala e moartă.

Ar fi trebuit s-o ascult, îşi spune Christopher în sinea lui, copleşit de frică.

— Ia zi, spune Maccabee, înhăţându-i faţa. Cine eşti? Ce cauţi aici?

Americanul e prea speriat ca să mintă.

— Mă cheamă Christopher, spune el, neputând să-şi smulgă privirea de la trupul însângerat al Kalei. O cunosc pe Sarah Alopay. Kala voia să obţină o răscumpărare în schimbul meu.

— Poţi să iei legătura cu Alopay? întreabă nabateanul.

— Da.

Cei doi schimbă o privire.

— Ne merge din ce în ce mai bine, spune Maccabee.

Apoi îl ridică în picioare pe american şi îl târăşte spre uşă. Christopher e palid, epuizat, încremenit. Chiyoko n-a văzut în viaţa ei un om atât de speriat.

Bietul de el, îşi spune în sinea ei.

Maccabee iese cu el pe uşă, iar Baitsakhan rămâne lângă sumeriană. Viaţa încă atârnă de ea ca roua de pânza unui păianjen.

— Sânge pentru sânge, spune donghul printre dinţi şi îi aruncă torţa în poală.

Carnea începe să sfârâie şi Kala scânceşte, învăluită în fum şi în miros de haine arse. Baitsakhan iese din sală.

Când e sigură că donghul a plecat, Chiyoko coboară silenţios din locul unde s-a cocoţat şi scoate sabia din teacă. Kala o vede printre flăcări şi reuşeşte să zâmbească. Jucătoarea Mu coboară fulgerător sabia, retezându-i capul.

Ochii Kalei se întunecă, braţele îi cad în lături, cu unul dintre ele indicând 166°30”32’.

Odihneşte-te în pace, soră!

Chiyoko plimbă vârful săbiei pe trupul încă arzând al sumerienei până găseşte ce caută. Taie haina şi ridică inelul de fier, care alunecă pe tăiş până la mâner. Se uită la el câteva clipe şi simte, ştie că a găsit lucrul pentru care a venit aici.

Şi Kala simţise la fel.

Chiyoko pune inelul în rucsac şi se uită la ecranul ceasului. Jago şi Sarah sunt la mai puţin de 15 km distanţă. Vor ajunge curând în parcare. E timpul să meargă după ei.

E timpul să pună mâna pe disc.

E timpul să joace Jocul Final.

E plin de stele.{130}

Christopher Vanderkamp

AUDI A8, IEŞIREA DIN COMPLEXUL GÖBEKLI TEPE

Christopher e târât de Baitsakhan şi Maccabee pe scară până la suprafaţă, apoi pornesc tustrei spre parcarea complexului, ocolind petrecerea. Ajung la o berlină neagră şi nabateanul îl împinge pe bancheta din spate. Americanul se aşază lângă portiera din spatele şoferului. Are dureri îngrozitoare în picior. Îşi sprijină faţa în palme şi izbucneşte în plâns.

Maccabee urcă la volan, iar Baitsakhan se aşază în dreapta lui.

Donghul întoarce capul şi se uită la Christopher, cu buzele umflate curbate într-o expresie plină de dispreţ.

— Dacă încerci să scapi, te înjunghii, îl previne el. Te înjunghii şi dacă mai plângi.

Christopher încearcă să se stăpânească. Nu se poate uita în ochii donghului. A urât-o pe Kala din tot sufletul, dar nimeni nu merită să moară aşa. Maccabee şi Baitsakhan sunt nişte monştri.

Maşina iese din parcare, iar Christopher se uită pe fereastră. Vede laserele brăzdând cerul, tineri râzând şi o fată care aleargă prin parcare. Sunt tineri fericiţi, care aşteaptă lucruri frumoase de la viaţă. Sunt la fel ca el şi ca Sarah înainte să cadă meteoriţii. Îi pare bine că tinerii aceia nu ştiu ce ştie el, că pot să trăiască liberi şi să se bucure de prezent. Cel puţin deocamdată.

Christopher îşi aminteşte vorbele lui Sarah: *Jocul Final e o enigmă. Soluţia lui e viaţa.* Dar îşi dă seama că Sarah nu i-a spus totul. Se prea poate ca Jocul Final să conţină soluţia vieţii, însă Jocul în sine e moarte, aşa cum i-a spus Kala.

Dar Jocul e moarte, îşi spune în sinea lui, ca şi când ar vorbi cu Sarah.

În timp ce se uită în gol pe geam, întrebându-se ce vor face cu el Baitsakhan şi Maccabee, dacă va muri, cum se va întâmpla şi cât de groaznic va fi, o vede pe Sarah la volanul unei alte maşini, care vine spre ei.

Ca din senin.

Oare chiar e Sarah? Nu e sigur. Maşina se apropie şi se îndepărtează, dispărând în întuneric.

Jocul e moarte.

Îşi lipeşte palmele de geam şi îşi dă seama. Va muri. Va muri şi n-o va mai vedea niciodată pe Sarah Alopay.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda

PEUGEOT 307, DRUMUL NAŢIONAL D400, INTRE ŞANLIURFA ŞI MARDIN, SPRE EST

Când Sarah şi Jago intră în parcarea de la Göbekli Tepe, un Audi negru trece în viteză pe lângă Peugeot-ul lor. Se aşteptau să-i găsească acolo doar pe Kala şi Christopher, nu mulţimea asta de maşini, autocare şi petrecăreţi.

— Cum să dăm de ea în îmbulzeala asta? întreabă Sarah arătând în faţă.

— Căutăm pe cineva ca noi, pe cineva cu arme, răspunde Jago de pe scaunul pasagerului, ţinând mitraliera M4 în poală.

Şi, chiar în clipa aceea, Sarah o vede. O fată cu salopetă de culoare neagră, cu glugă şi mască. Da, sigur e o Jucătoare. Sarah i-o arată lui Jago.

— Ţi-am spus eu, răspunde el, ridicând siguranţa mitralierei. Uşurel.

Când îi vede, fata îşi dă jos gluga şi masca, desfăcând larg braţele. Nu e Kala.

— Cumva e…?

— Muta, spune Sarah.

Chiyoko îşi croieşte drum spre portiera şoferului, gesticulând frenetic. Vrea neapărat ca ei doi să vadă că are mâinile goale.

— Ce naiba înseamnă asta? întreabă Jago cu glas scăzut. De ce e aici?

Sarah coboară geamul:

— E şi Kala cu tine?

Chiyoko dă să scoată telefonul ca să le poată răspunde în scris, dar îl aude pe Jago armându-şi mitraliera şi se opreşte, ridicând privirea.

— Mâinile la vedere! mârâie Jago.

Chiyoko oftează.

— Unde e Kala? întreabă Sarah din nou.

Chiyoko clatină capul, trecându-şi lent degetul mare peste beregată.

— A murit?

Jucătoarea Mu încuviinţează.

— Tu ai omorât-o? intervine Jago, aplecându-se peste Sarah, s-o vadă mai bine pe Chiyoko.

Dar Jucătoarea Mu îl ignoră, căci răspunsul e prea complicat ca să i-l poată da acum. În schimb, face semn cu degetul spre Sarah, apoi îşi împreunează mâinile deasupra inimii într-un gest afectuos şi întinde iarăşi degetul spre cahokiană.

— Prietenul… meu? întreabă Sarah ezitant. *Iubitul meu.*

Chiyoko aprobă şi face semn cu mâna spre luminile de poziţie ale Audi-ului care se îndepărtează în noapte. Apoi ridică două degete.

— Sunt doi? întreabă Sarah. Şi l-au luat pe Christopher?

Jucătoarea Mu încuviinţează iarăşi, iar Jago loveşte bordul cu palma şi spune pe un ton sarcastic:

— Căcat! Data viitoare să-ţi iei la tine ceva de scris.

Chiyoko se încruntă, face semn cu mâinile către buzunarele salopetei, apoi spre mitraliera lui.

— Nu da vina pe mine, soro, spune el. E Jocul Final, ştii cum merge treaba.

— La naiba! spune Sarah, trecând în prima treaptă de viteză. Trebuie să-i prindem din urmă. Oricine ar fi.

Ştiindu-l pe Christopher în pericol, Chiyoko nu mai prezintă niciun interes.

— Mersi! îi spune Sarah pe geam, călcând pe acceleraţie.

— Uau! exclamă olmecul, văzând că Chiyoko sare în faţa maşinii, blocându-le calea.

Sarah abia are timp să calce pe frână, sprijinindu-se în volan cu ambele mâini.

— Ce dracu'?

Chiyoko îşi scoate sabia scurtă cu tot cu teacă şi o trânteşte pe capotă. Face o plecăciune, ca şi când şi-ar preda arma lui Jago şi Sarah.

— Cred că vrea să vină cu noi, spune Jago.

N-au timp de negocieri, aşa că Sarah scoate capul pe geam şi îi strigă:

— Bine, hai cu noi, dar nu care cumva să încerci ceva!

Şi cu colţul gurii îi şopteşte lui Jago:

— Dacă face ceva suspect, omoar-o!

— Cu plăcere.

Chiyoko deschide portiera din spate, urcă şi îi întinde sabia lui Jago, iar Sarah porneşte în marşarier.

— Cred c-ar trebui să-ţi mulţumesc, spune Sarah, întinzând gâtul să se uite în retrovizor. Dacă îl salvăm pe prietenul meu, o să fie meritul tău.

Chiyoko se înclină din nou, iar când se îndreaptă vede luminile afişajului digital ale parbrizului şi face semn spre ele, ca şi când ar vrea să întrebe ce sunt.

— Ah, e o maşină cum n-ai mai văzut, spune Sarah, conducând cu

spatele cu o viteză de 50 de mile pe oră.

— Mda, intervine Jago, suntem plini de surprize.

Sarah trage frâna de mână şi maşina se răsuceşte, apoi trece direct în viteza a doua şi apasă pe acceleraţie, demarând în trombă. Când ajunge la asfalt stinge farurile, iar interiorul parbrizului se transformă complet. Acum pot vedea tot ce e în faţă: drumul, cerul, toate stelele de deasupra. Şi stopurile Audi-ului, ai cărui pasageri nu bănuiesc nimic. Uitându-se în jur, Chiyoko vede că toate geamurile sunt dotate cu infraroşii. E atât de uimită, încât scoate o fluierătură prelungă şi ascendentă.

— Am crezut că eşti mută, o ironizează Jago.

Chiyoko scoate telefonul din buzunar şi începe să scrie frenetic. După ce termină, i-l întinde olmecului, care citeşte mesajul.

— I-auzi, îi spune el lui Sarah. Îi urmărim pe Maccabee şi Baitsakhan. Au pus mâna pe… prietenul tău. E rănit la picior. Chiyoko promite pe onoarea ei că o să ne ajute şi n-o să ne omoare, cu condiţia ca după aceea s-o lăsăm să se uite la disc.

Jago se uită la Chiyoko, mijind ochii:

— Nu ştiu ce să zic.

Jucătoarea Mu îi ia telefonul din mână şi scrie un nou mesaj.

— Ei? întreabă Sarah.

— Zice că pe vremuri seminţia ei a avut grijă de discurile astea. Şi că ştie multe lucruri despre ele.

Apoi Jago se uită la Chiyoko:

— Şi ai de gând să ni le împărtăşeşti şi nouă, fată timidă?

Jucătoarea Mu face un gest de aprobare, cam fără tragere de inimă.

— Atunci ne-am înţeles, spune Jago, vârând mâna sub scaun. Vrei o armă?

Chiyoko bate din palme o dată.

— Dacă baţi de două ori înseamnă „nu”?

Chiyoko bate din palme o dată.

— În regulă, spune olmecul, apoi scoate un pistol Browning Pro-40, în două culori, argintiu şi negru.

Jucătoarea Mu apucă mânerul armei.

— Pe sabia şi pe onoarea ta, da? întreabă el înainte să dea drumul la ţeava. N-o să ne trădezi.

Chiyoko încuviinţează scurt, şi Jago dă drumul pistolului.

— Bine. În caz că uiţi, să ştii că am asta la îndemână, spune el, lovind uşor mitraliera M4 cu lansator de grenade.

Sarah trece în viteza a patra şi, în două secunde, accelerează de la 94 la 114 mile pe oră. Audi-ul e rapid, însă rabla de Peugeot 307 e şi mai şi – vuieşte pe drumul şerpuitor, virând scurt şi în viteză, cu scârţâit de roţi. Sarah e o şoferiţă foarte bună şi, după un minut, ajung la 50 de metri în spatele Audi-ului A8. Încă n-au fost observaţi de

ţintele lor, judecând după modul relaxat în care merg.

Chiyoko coboară geamul şi ia maşina la ţintă, iar Jago coboară şi el geamul, sprijinind mitraliera pe oglinda exterioară.

— Eşti gata? o întreabă el.

Jucătoarea Mu încuviinţează.

— Foc!

Chiyoko trage de trei ori, iar Jago o scurtă rafală. Gloanţele lovesc Audi-ul şi ricoşează cu scântei.

— E blindat! strigă Sarah.

Audi-ul virează scurt la stânga şi la dreapta, apoi accelerează. Chiyoko trage două gloanţe în cauciucuri, dar par să fie anvelope pline. Sarah ia o mână de pe volan şi trasează un pătrat cu degetul pe parbriz. Imaginea se măreşte şi îl vede pe Christopher întorcând capul şi uitându-se cu spaimă pe geamul din spate.

— Ai grijă! îi strigă ea lui Jago.

— Păi e blindată, nu? întreabă el, trăgând încă o rafală.

— Jago… spune Sarah pe un ton calm. Te rog.

Olmecul bagă mitraliera în maşină şi ridică geamul:

— Ei, a meritat să mai încerc o dată.

Audi-ul continuă să vireze la stânga şi la dreapta, cei dinăuntru încercând să-şi dea seama cine îi atacă. Sarah trece în viteza a şasea şi ajunge în dreptul berlinei negre. Chiyoko se mută în celălalt capăt al banchetei din spate, ajungând chiar în dreptul lui Maccabee. Nabateanul crapă geamul, iar Baitsakhan scoate un pistol, întinde mâna prin faţa lui şi trage cinci focuri în Peugeot. Chiyoko nici măcar nu clipeşte în timp ce gloanţele se izbesc de geamul din faţa ei. Jago ciocane cu un deget în geamul lui şi spune:

— Da, jigodiilor, şi noi suntem blindaţi!

Sarah ridică piciorul de pe acceleraţie, şi Peugeot-ul rămâne cu jumătate de maşină în urma Audi-ului.

— Şi acum ce facem? întreabă olmecul, întorcându-se spre Chiyoko.

Jucătoarea Mu arată spre sabie. Jago se încruntă, dar i-o înapoiază şi, înainte s-o poată întreba ce vrea să facă, Chiyoko coboară iarăşi geamul, iese din maşină şi urcă pe capotă.

Olmecul se uită cu ochi mari la Sarah:

— Nu mă aşteptam la asta.

Sarah apasă pe un buton şi ridică geamul din spate, apoi se străduieşte să menţină maşina dreaptă. Jucătoarea Mu se stabilizează pe capota Peugeot-ului, iar Baitsakhan aruncă o grenadă spre ea. Chiyoko o loveşte cu palma, direcţionând-o peste umăr, şi grenada explodează inofensiv pe marginea drumului.

— *Dios mio!* exclamă Jago admirativ.

Chiyoko se apleacă deasupra parbrizului şi face semn spre Audi.

— Apropie-te, spune olmecul.

— Încerc.

Peugeot-ul ajunge la vreo jumătate de metru de Audi, dar se apropie o curbă. Merg cu 85 de mile la oră.

Şi Chiyoko sare.

Aterizează pe burtă pe capota celeilalte maşini, apucându-se de margini să nu alunece, iar Sarah încetineşte un pic şi rămâne în urma Audi-ului.

Baitsakhan deschide geamul pasagerului şi scoate un pistol, dar Chiyoko îl loveşte cu piciorul peste mână. Arma zboară prin aer, iar braţul donghului dispare în maşină. Jucătoarea Mu scoate sabia din teacă şi o înfige până la mâner în izolaţia de cauciuc dintre plafon şi geamul din spate. Trage de sabie de-a lungul geamului, iar cauciucul se desprinde şi cade. Apoi ridică mânerul, împingând geamul spre exterior, iar sticla se desprinde într-o singură bucată şi cade pe asfalt.

— Nu-mi vine să cred, spune Sarah.

Confuz, speriat, şocat, Christopher se uită pe geamul din spate.

Şi o vede pe Sarah.

Chiyoko vâră mâna în maşină, îl apucă pe Christopher de braţ şi îl scoate din maşină – aşezându-l pe portbagaj, unde nu-l poate ajunge Baitsakhan – după care îi face semn lui Sarah să se apropie.

Cahokiana îşi apropie maşina de bara din spate a Audi-ului, iar Maccabee îi dă un alt pistol lui Baitsakhan. Jucătoarea Mu îl înhaţă pe Christopher şi sare cu el pe capota Peugeot-ului. Alb ca varul, Christopher se agaţă de marginea capotei.

— Ţineţi-vă bine! strigă Sarah, călcând pedala de frână.

Chiar în clipa în care încep să încetinească, donghul scoate pistolul pe geam şi trage. Un glonţ zgârie ceafa lui Chiyoko, iar un altul se înfige în piciorul lui Christopher.

Jago armează lansatorul de grenade al mitralierei, iese pe geam şi apasă pe trăgaci.

— *Adios, amigos!*{131}

Grenada brăzdează aerul, apropiindu-se de berlina neagră. Înainte să-şi atingă ţinta, luminile de frână ale Audi-ului se aprind şi portierele din faţă i se deschid. Grenada intră pe geamul din spate şi explodează. Sarah opreşte maşina, iar Chiyoko îl ajută pe Christopher să coboare de pe capotă. Jago deschide o uşă din spate, iar Christopher şi Jucătoarea Mu urcă pe banchetă. Chiyoko închide portiera, iar Sarah trece în viteza întâi şi demarează.

— Toată lumea e teafără? întreabă Sarah.

Chiyoko duce mâna la ceafă. Sângerează, dar tăietura nu e adâncă, aşa că ridică degetul mare spre Jago, în semn că n-are nimic. În schimb, Christopher, care a avut parte de prea multe pentru o singură zi, a leşinat. Dar rana de la pulpă nu pare să fie gravă.

— Are piciorul zdrelit, spune Jago. Amândoi sunt teferi.

Sarah scoate un oftat de uşurare:

— Chiyoko, ce-ai făcut a fost…

— Ireal, intervine Jago. N-am mai văzut niciodată aşa ceva.

Chiyoko clatină din cap – cu aerul că n-a fost cine ştie ce – apoi face semn că vrea să bea ceva. Sarah ia o sticlă cu apă din torpedou şi i-o întinde. Jucătoarea Mu o desface şi o varsă pe capul lui Christopher, care se trezeşte tresărind, îndepărtându-se de Chiyoko şi uitându-se buimac în jur.

— Sarah… tu eşti… Dumnezeule… cine sunt oamenii ăştia?

— Jucători, Christopher. El e Jago.

Olmecul se uită la el, salutându-l uşor din cap.

— Ea e Chiyoko, o ninja nebună de legat. Iar ăsta e Jocul Final şi tu n-ar trebui să fii aici. Vreau să te duci acasă, într-un loc sigur.

Sarah ar vrea să-i facă morală, dar nu poate rămâne serioasă. Iubitul ei a străbătut jumătate de lume s-o găsească şi, fără să aibă niciun pic de antrenament, a atacat nişte Jucători. Desigur, a avut nevoie să fie salvat şi totuşi a făcut ceva extraordinar. Christopher îi zâmbeşte în oglindă. Sarah îi răspunde cu un zâmbet. Iubirea lor încă trăieşte, încă e acolo, încă e puternică.

Am găsit-o, îşi spune Christopher în sinea lui. *O să fie mai bine acum. O să rezist. Am găsit-o.*

— Odihneşte-te, *amigo,* spune Jago, şi Sarah simte în vorbele lui o tensiune care nu-i place. Trebuie să plecăm de-aici şi abia apoi o să ne uităm la piciorul tău.

— Bine, spune Christopher, privind-o în continuare pe Sarah în retrovizor.

Olmecul scoate un flacon:

— Ia pastila asta.

— Ce e?

— Oxicodonă.{132}

Christopher înghite pastila şi în câteva minute adoarme. În timp ce conduce, Sarah se uită la el în oglindă. Nu face niciun efort să-şi domolească inima. Bate repede din pricina lui Christopher, şi îi place. Se uită la el şi nu se gândeşte la Jago, nici la Jocul Final.

Te iubesc, Christopher, dar ar fi trebuit să mă asculţi, îşi spune în sinea ei.

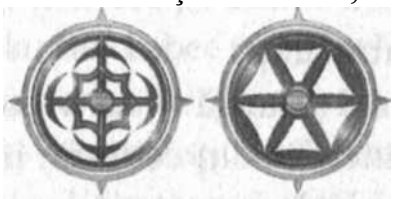
Frica i se strecoară în suflet. Ar putea fi rănit din nou. Numai că data viitoare ar putea fi mai rău. Îşi aţinteşte privirea asupra drumului.

Ar fi trebuit să mă asculţi.

Hadean{133}, Arhaic, Prorerozoic, Paleozoic, Mezozoic, Neozoic, Antropozoic.{134}

Baitsakhan, Maccabee Adlai

DRUMUL NAŢIONAL D400, ÎNTRE ŞANLIURFA ŞI MARDIN



Maccabee şi Baitsakhan zac în praf pe marginea drumului. E foarte dureros să sari dintr-o maşină care merge cu 53 de mile la oră. Nabateanul şi-a rupt nasul de 6 ori în viaţă, şi-a dislocat un deget, şi-a învineţit câteva coaste şi s-a ales cu zeci de tăieturi şi julituri. Se ridică în capul oaselor, îşi apucă rădăcina nasului între podurile palmelor şi o fixează la loc. Îşi drege glasul şi scuipă o flegmă cu sânge.

— Baitsakhan?

— Da. Sunt aici.

Donghul e la vreo 30 de picioare în stânga lui Maccabee, ridicându-se cu greu în capul oaselor. Are rotula dreaptă fisurată, o tăietură adâncă în antebraţul stâng şi o luxaţie la una dintre încheieturi.

— Eşti teafăr?

— Oarecum, răspunde Baitsakhan.

Apoi desprinde o cutiuţă din centura cu grenade, îi deşurubează capacul şi scoate din ea patru beţişoare cu iod şi o trusă pentru cusut răni.

— Mai ai pistolul?

— Da, răspunde Maccabee, punând mâna pe mânerul armei.

— Faci tu rost de o maşină? Eu trebuie să-mi cos o tăietură.

— Sigur, spune nabateanul, dând ochii peste cap. Şi eu sunt teafăr. Mersi că m-ai întrebat.

— Cu plăcere.

— Mai ai globul? Cheia Pământului?

— Bineînţeles. N-am s-o las niciodată din mână.

— În regulă, spune Maccabee, ridicându-se în picioare.

Trupul îi trosneşte în mai multe locuri. Se îndreaptă de spate şi îi pocneşte o vertebră.

— N-a fost deloc amuzant, comentează el.

— Nu, răspunde donghul, cu o lanternă între dinţi.

Tăietura de pe antebraţ e adâncă, murdară şi lungă – are vreo patru inchi. Baitsakhan scoate un flacon metalic din centură, îi deşurubează capacul şi îi varsă conţinutul pe rană.

Alcool.

Îl arde.

Dar nu icneşte, nu se crispează. Desface pe rând beţişoarele îmbibate cu iod şi tamponează rana cu ele, ridicându-i marginile. Picături de sânge proaspăt se preling în praf.

Maccabee se întoarce spre şosea şi o ia din loc.

— Îmi pare rău pentru Jalair, spune el peste umăr.

Baitsakhan nu răspunde.

Nabateanul urcă terasamentul şi la vreo 100 de picioare mai încolo vede Audi-ul cuprins de flăcări. Nu mai poate fi salvat nimic din el. Scoate pistolul şi îi ridică siguranţa.

Donghul îşi înfige acul curbat în piele, cosându-şi repede tăietura. Nici acum nu icneşte. După ce termină, face un nod la aţă, îşi rupe o bucată din cămaşă şi o înfăşoară în jurul rănii. Se ridică şi se apropie de Maccabee:

— A trecut vreo maşină?

— Deocamdată nu.

După câteva minute de aşteptare, Baitsakhan face semn cu mâna rănită:

— Acolo!

— Ascunde-te, spune Maccabee.

Baitsakhan îşi întinde trupul rănit pe pământ, iar Maccabee păşeşte în mijlocul drumului. Se apropie două motociclete. Sunt motociclete de mare viteză. Lumina farurilor îl loveşte pe Maccabee, care dă din mâini, prefăcându-se speriat. Dar, deşi au ajuns la mai puţin de 200 de picioare de el, niciuna nu încetineşte.

— Nu sunt buni samariteni, mormăie Maccabee.

Şi ridică pistolul.

O împuşcătură în cap şi motocicleta din stânga cade pe-o parte şi alunecă pe asfalt. Cealaltă motocicletă frânează brusc şi virează, dar Maccabee trage încă o dată şi cel de-al doilea bolid se prăbuşeşte şi el pe asfalt.

— Bravo! spune Baitsakhan, ridicându-se în picioare.

Nabateanul suflă în ţeava pistolului şi zâmbeşte, apoi se îndreaptă fiecare spre câte o motocicletă. Baitsakhan ajunge primul. Şoferul e mort, dar fata din spatele lui încă e în viaţă. Donghului i se pare că i-a văzut la petrecere, dar nu-i pasă. Se apleacă deasupra ei. E speriată.

— Diavolul! şopteşte ea în turceşte.

Donghul îi înhaţă capul tremurător în palme şi îi rupe gâtul. Îi dă la o parte pe pilot şi pe iubita lui, apoi ridică motocicleta. Se uită la Maccabee, care îl omoară cu un al doilea foc pe celălalt motociclist. Cei doi ridică motocicletele în mijlocul şoselei şi turează motoarele.

— Arată-mi cheia! strigă Maccabee.

Baitsakhan o scoate din interiorul hainei şi o întinde spre el.

— Ce zici, sărbătorim un pic?

— Să sărbătorim? întreabă donghul, ca şi când ar fi un concept

complet necunoscut.

Se gândeşte la fratele şi verii lui, la tot sângele vărsat. Cu toţii ar vrea ca Baitsakhan să se bucure de această victorie. În cele din urmă, e de acord şi pune globul înapoi în haină.

— Da. Să sărbătorim. Cred că meritǎm.

Shari Chopra

VILA CHOPRA, GANGTOK, SIKKIM, INDIA

Shari încearcă să nu se gândească la Baitsakhan. A ajuns acasă şi e liniştită, ca înainte de Convocare. Ar vrea să rămână acolo o vreme, să se odihnească. Dar apoi simte amorţeala fantomatică din locul unde ar fi trebuit să fie degetul retezat şi îi vine să plece în căutarea donghului şi să-l omoare.

Încă n-a hotărât ce va face.

Shari se sprijină într-un genunchi, pe celălalt e aşezată micuţa Alice. Părul negru al fetiţei e împletit în două cozi, iar ochii ei sunt mari şi umezi, ca pietrele netede de pe albia râului. Shari o strânge în braţe. Jamal stă în picioare lângă ele, cu un zâmbet radios. Micuţa Alice ţine una dintre mâinile mamei.

— Unde ţi-e degetul?

— L-am pierdut, ridică Shari din umeri.

— Cum?

— Într-un accident.

Alice nu e menită să devină Jucătoare. Jamal ştie totul despre Jocul Final, dar fiica lor nu ştie nimic. Shari ar vrea ca lucrurile să rămână aşa, dar îşi dă seama că nu se poate. Nu după ce se va produce Evenimentul. Nu după ce va începe sfârşitul lumii.

— Te-a durut?

— Da, *pakora*{135}, m-a durut.

— Cât de tare?

Shari îi dă drumul lui Alice şi întinde braţele în faţă, apropiindu-şi palmele la doar câţiva centimetri:

— Doar atât.

— Ah!

Jamal se aşază şi el într-un genunchi, iar Shari depărtează palmele cât de mult poate şi spune:

— Dar despărţirea de tine m-a durut atâta, *meri jaan*{136}.

— Am înţeles, spune zâmbind micuţa Alice, apoi sare de pe genunchiul lui Shari şi o ia la fugă prin iarbă, spre un păun care leneveşte în capătul grădinii.

Pe deasupra arbuştilor înalţi se zăreşte versantul sudic al muntelui

Kangchenjunga{137} – vârful său crestat e alb în lumina soarelui şi albastru la umbră. Jamal o urmăreşte pe Alice cu privirea. El e cu doi ani mai în vârstă decât Shari.

— Unde e verigheta? întreabă el în şoaptă.

Pentru Shari, vocea lui e ca o mantie, un foc şi un pahar cu lapte, toate la un loc.

— Am pierdut şi verigheta, spune ea simplu. Dar am s-o iau înapoi, dragul meu. Chiar dacă va trebui să lupt cu zeii înşişi.

Jamal pune mâna pe coapsa ei:

— Sper să nu fie nevoie.

— N-o să fie. Mi-a luat-o un monstru deghizat într-un puşti. O să mi-o dea înapoi.

— Ai de gând să pleci după el?

Shari îşi priveşte soţul. În ochii ei, Jamal vede o întunecime care nu era acolo înainte de Convocare. Aşază tandru o mână pe umărul ei.

— Nu ştiu, răspunde ea.

— Nu te grăbi, spune Jamal. Stai cu noi o vreme.

Shari încuviinţează, uitându-se la frumoasa ei fiică alergând prin iarbă. Jocul Final a început. Evenimentul va veni curând. Dar poate că înaintea lui vor veni s-o caute ceilalţi Jucători – pe ea şi familia ei. Strânge în pumn degetele rămase, gândindu-se la cât de repede se pot strica lucrurile.

În noaptea aceea, după ce merg la culcare, Shari îşi petrece mâinile delicate pe după gâtul fiicei sale adormite şi strânge. Strânge cu putere.

Micuţa Alice deschide ochii. Zâmbeşte. „Mama”, şopteşte ea, vărsând lacrimi de bucurie. Chiar în timp ce tremură, se zvârcoleşte şi moare.

Shari ţine mâinile în jurul gâtului cald până nu mai simte pulsul. Apoi îi dă drumul. Şi îi dă la o parte părul de pe faţă. Se apleacă şi o sărută.

Se întoarce în patul ei. Jamal încă doarme. Shari coboară privirea spre mâinile ei. Într-una ţine un cuţit de bucătărie. Oţel strălucitor. Plăsele de os. E cel pe care îl foloseşte ca să toace usturoiul şi coriandrul. Îi sprijină vârful în dreptul inimii lui Jamal. Aşteaptă.

Aşteaptă. Aşteaptă.

Îl înfige.

Sângele ţâşneşte pe lângă lamă, iar Jamal se uită în ochii ei şi spune:

— Mulţumesc, draga mea.

O ia de mână şi i-o strânge până îşi dă duhul. Când scoate cuţitul din pieptul lui, iese şi inelul pe care i l-a furat donghul.

Shari îl ridică. Se uită la el. Linge sângele. Înghite.

Apoi se transformă într-un elefant pe o câmpie verde, iar cercul de

piatră e în faţa ei, străvechi şi neschimbător. Îşi urlă durerea şi se loveşte de pietre.

Un vis.

Se ridică brusc în capul oaselor. E acoperită de transpiraţie. Micuţa Alice plânge în patul alăturat. Jamal e lângă ea, încercând s-o liniştească. Lumina lunii taie aerul rece de munte şi se strecoară în casa lor tihnită.

Dar această linişte nu va mai dura mult.

Trebuie să am mereu o armă la îndemână. O armă cu trei cartuşe.

Îşi aminteşte pietrele străvechi din visul ei, înălţate de druizi, şi îşi dă seama.

Acolo e Cheia Pământului.

N-am să spun nimănui.

N-are decât s-o ia altcineva.

18.095, -94.043889{138}

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda, Christopher Vanderkamp

PODUL FATIH SULTAN MEHMET, ISTANBUL, TURCIA

Chiyoko ia mâinile de pe volan şi bate din palme o dată. Şi încă o dată. Sarah şi Jago se trezesc tresărind, devenind brusc alerţi. Christopher doarme în continuare.

Sunt în Istanbul.

E seară. Chiyoko virează pe Podul Mehmet. Apa neagră e la 210 picioare sub ei. Vase de toate mărimile brăzdează strâmtoarea pe aceleaşi rute pe care le-au folosit minoicii, grecii, romani, ciprioţii, caucazienii, maurii, israeliţii, egiptenii, hitiţii, bizantinii – oameni de toate soiurile, din toate colturile lumii.

Jago coboară tastatura unui computer montat pe partea din spate a scaunului pasagerului şi caută un hotel. Găseşte unul bun şi îl introduce în sistemul de navigaţie al maşinii. Chiyoko bate din palme o dată, în semn de mulţumire.

— O să ne cazăm într-un hotel elegant, spune olmecul. Putem să jucăm şi cu stil, nu?

Sarah îi zâmbeşte lui Jago, iar Chiyoko îi priveşte aprobator.

Christopher se trezeşte şi el, frecându-se la ochi:

— Cât timp am dormit?

— Nu suficient, *pendejo*{139}.

— Jago! îl mustră Sarah.

Olmecul pune mâinile în sân şi mormăie ceva vulgar în spaniolă. Sarah, care stă pe scaunul pasagerului, se întoarce spre Christopher:

— Ce-ţi mai face piciorul?

— E amorţit, dar în rest, e teafăr. Pot să-l mişc, pot să îndoi degetele. Mergem la spital?

Jago pufneşte.

— Preferabil, nu, spune Sarah. Să mă uit la el mai întâi.

Cahokiana îşi plimbă mâna peste genunchiul lui, care încă e uşor deplasat. Apasă în jos şi întreabă:

— Cum se simte?

— Nici îngrozitor, nici nemaipomenit.

Apoi îi mişcă genunchiul de la stânga la dreapta:

— Şi aşa?

— Mi-a pus umărul la loc în noaptea în care ne-am cunoscut, spune Jago, uitându-se pe fereastră. O noapte pe care n-am s-o uit niciodată…

— Zău? De ce, mă rog?

— A fost explozivă, se întoarce olmecul spre el, dezvelindu-şi dinţii cu diamante. Are nişte mâini foarte iscusite, nu-i aşa?

— Taci din gură, îl repede Sarah, ca să nu le tai eu pe ale tale!

Christopher îşi mută privirea de la Jago la Sarah, cu ochi mari şi nedumeriţi. Cahokiana clatină din cap:

— Nu s-a întâmplat ce insinuează el. A trebuit să sărim dintr-un tren în mişcare înainte să explodeze.

— Lucrurile cam explodează în jurul vostru, nu-i aşa?

— Aşa e în Jocul Final, spune Jago.

— Şi eu, un biet ageamiu, m-am trezit chiar în mijlocul lui.

— Exact unde n-ar trebui să fii, răspunde olmecul.

Christopher se întoarce spre Jago şi, dintr-odată, bancheta din spate pare prea mică.

— Ai o problemă?

— Da, răspunde simplu olmecul, eşti un sac de carne şi nu vreau să te car.

— Carne? Îţi zbor dinţii din…

— ÎNCETAŢI! strigă Sarah.

— Te omor înainte să mă atingi, rânjeşte Jago.

Dacă ar sta un pic pe gânduri, Christopher şi-ar aminti ce s-a întâmplat când a încercat să-i dea un pumn lui Maccabee în sala subterană. Dar, în preajma lui Sarah, e copleşit de instinctele din liceu, aşa că nu se lasă. Christopher dă să se apropie de olmec, dar Sarah se întoarce şi pune o mână între ei.

— Chiyoko, trage pe dreapta. Feo, treci în faţă!

Chiyoko opreşte maşina cu un uşor zâmbet pe buze. *Aşa-s băieţii.*

Sarah se dă jos şi deschide portiera din spate, iar Jago coboară pe trotuar:

— Nu are ce căuta aici, şopteşte el, ocolind-o.

Sarah urcă pe banchetă, iar Jago în dreapta Jucătoarei Mu, care intră înapoi în trafic. Cahokiana pune mâna pe genunchiul lui Christopher:

— Îmi pare rău. E o situaţie dificilă.

— Am auzit ce-a zis pe trotuar, se plânge el.

Sarah oftează:

— Şi ştii ceva? Are dreptate. O să te pun pe picioare şi după aceea trebuie să te duci acasă. Nu s-a schimbat nimic de la discuţia noastră din aeroport. N-ar fi trebuit să mă urmăreşti. N-ar fi trebuit să fii *aici.*

Christopher îşi retrage imediat genunchiul:

— Nu plec nicăieri, Sarah. Am văzut multe lucruri până acum. Deja

am aflat de nişte creatori numiţi Annunaki şi cât de nasoală a fost, de fapt, istoria omenirii. Vreau să văd şi restul. La naiba! M-am prăbuşit cu un avion, ştiai asta? Ăla care a apărut la toate ştirile.

Jago îl priveşte pe Christopher cu un aer vag impresionat:

— Serios?

— Da, eu şi nebuna aia de Kala.

Christopher îşi aminteşte de mama şi fiica pe care le-a omorât sumeriana. Ştie că îl vor bântui toată viaţa.

— Am fost… am fost singurii supravieţuitori, minte el.

Sarah îl ia pe după umeri, iar Jago întoarce capul, nevrând să vadă asta.

— Doamne, îmi pare atât de rău! îl consolează ea.

— Lasă, nu-i nimic, răspunde Christopher neconvingător.

Sarah îl strânge de umerii laţi şi îşi aminteşte cum era când se îmbrăţişau. Tac tuspatru preţ de câteva clipe. Apoi cahokiana îi cere lui Chiyoko să oprească maşina în faţa unei farmacii.

— Mă duc să cumpăr câte ceva pentru picior, inclusiv o pereche de cârje, îi spune Sarah, privindu-l în ochi. *Pe care o să le foloseşti ca să te cari acasă.*

— Cum zici tu, răspunde Christopher, după care Sarah coboară şi închide portiera.

În maşină se lasă o tăcere stânjenitoare.

— Tu chiar nu vorbeşti? o întreabă în cele din urmă Christopher pe Chiyoko.

Jucătoarea Mu clatină din cap.

— Ei, ca să vezi… N-am apucat să-ţi mulţumesc că m-ai salvat. Aşa că mulţumesc. Ăia doi erau nişte nenorociţi.

Chiyoko înclină uşor capul.

— Şi, că tot veni vorba, din moment ce erai în sală şi ne spionai, de ce nu ne-ai dat o mână de ajutor? Înainte ca puştiul s-o înjunghie pe Kala, de exemplu, sau înainte să mă răpească.

Chiyoko mişcă uşor ochii, dar în rest rămâne neclintită.

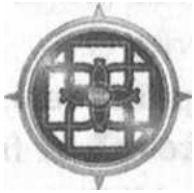
— Bine, nu-mi răspunde, bombăne Christopher. Voi, Jucătorii, sunteţi toţi la fel. Nişte ţicniţi.

Jago întoarce capul, se uită la el şi zâmbeşte larg, diamantele de pe dinţi împrăştiind o strălucire sinistră:

— E Jocul Final, fraiere. Obişnuieşte-te!

Aisling Kopp

LACUL BELUISO, LOMBARDIA, ITALIA



Aisling stă cu ochii închişi, la fel ca în ultimele cinci ore, 23 de minute şi 29,797 secunde. Stă turceşte, cu spatele drept şi cu mâinile împreunate în poală. Are în faţă pictura femeii frumoase – pe care a botezat-o femeia Mu – plutind pe mare, cu discul în mână, înconjurată de moarte. Aisling aşteaptă ca pictura rupestră să-şi dezvăluie secretele. Aşteaptă ca indiciul ei să-i reveleze o cunoaştere nouă şi nemărginită. Aşteaptă să se întâmple ceva – orice.

Oftează şi deschide ochii.

Nu se întâmplă nimic.

— O aiureală, spune celta, vocea ei răsunând în peşteră.

E ciudat să-şi audă glasul răguşit. A vorbi cu tine însăţi nu e unul dintre primele semne de demenţă? Se întinde pe spate, scoate din rucsac telefonul prin satelit şi îl sună pe bunicul ei. A venit până aici pentru că aşa a sfătuit-o el, deci e vina lui că stă acolo fără să facă nimic, în loc să meargă să Joace. Bătrânul îi răspunde după ce telefonul sună de trei ori, vocea fiindu-i bruiată de interferenţe.

— Şi mai departe ce fac? spune ea, în loc de salut.

— Bună, Aisling! îi răspunde el cu un zâmbet în glas. Cum merge?

— Cât trebuie să stau aici, bunicule? se plânge ea. Au trecut câteva zile şi n-am reuşit să înţeleg nimic. Presupunând că *există* ceva care trebuie înţeles. Poate mi-ai interpretat greşit indiciul.

— Mă îndoiesc, răspunde bătrânul pe un ton rece. Spune-mi ce vezi.

— Picturi străvechi. Una înfăţişează o femeie ciudată într-o barcă, plutind pe mare după sfârşitul lumii, mă-nţelegi?

— Altceva?

Celta se uită la cealaltă pictură:

— Doisprezece oameni veniţi la…

Dar se opreşte şi îşi dă o palmă peste frunte. Pentru prima oară, recunoaşte monoliţii din jurul celor 12. Se simte ca o proastă, ar fi trebuit să-şi dea seama mai devreme. E neclar şi inversat şi îi lipsesc câteva bucăţi, dar e un loc pe care l-a studiat şi l-a vizitat. E un loc sacru al seminţiei sale.

— …veniţi la Stonehenge, termină ea, bucuroasă că bunicul nu e lângă ea să vadă cât de neatentă a fost.

— Hm, unul dintre locurile noastre.

Cei mai mulţi cred că Stonehenge e un cimitir, un templu sau un loc cu puteri vindecătoare.

A fost toate astea.

Dar şi mai mult.

Mult mai mult.

Aisling a învăţat semnificaţia astronomică a Stonehenge-ului de când era mică. Piatra Călcâiului – un monolit neregulat de 35 de tone, amplasat la 256 picioare nord-est de centrul complexului – marchează punctul orizontului de unde răsare soarele la solstiţiul de vară. Alte pietre marchează solstiţiul de iarnă, locurile unde răsar şi apun soarele şi luna în diverse momente ale anului, iar altele, care au fost distruse, preziceau eclipsele. Pentru lumea care vrea să înţeleagă, care vrea să creadă, toate astea înseamnă că aceia care au construit cercul de monoliţi uriaşi înţelegeau nu doar că Pământul e rotund, ci şi că ocupă un anumit loc în univers.

Şi asta se întâmpla în jur de 3000 î.Hr.

Un simplu cerc de pietre, dar care simbolizează atât de mult.

Aisling îşi înăbuşă un căscat.

— Şi ce fac la Stonehenge? întreabă bătrânul.

— Majoritatea ţipă, în timp ce un Dia coboară din spaţiu, urmat de un glob de foc. Aproape toţi sunt speriaţi. Cu o excepţie: aceeaşi femeie din barcă. Femeia asta potriveşte o piatră într-un fel de altar.

Bunicul e tăcut, gândindu-se la toate astea. Aisling se ridică în picioare şi se apropie de pictură, plimbându-şi degetele pe peretele aspru, atingând globul de foc ce coboară din spaţiu.

— O privelişte înspăimântătoare, spune ea.

— Aisling, începe bunicul ezitant, dar dacă ordinea e inversă?

— Ce ordine? întreabă celta, îndepărtându-se de perete, ca să aibă o imagine de ansamblu.

— Ai spus că Dia vine cu globul de foc, după care femeia pune piatra în altar.

— Îhî, răspunde Aisling, căutând în buzunare o gumă de mestecat. Şi?

— Dar dacă mai întâi femeia pune piatra şi abia *apoi* vine focul?

Celta înlemneşte, cu o lamă de gumă mentolată în mână. Se uită la haosul primei picturi, apoi întoarce capul spre dezastrul din cea de-a doua. La femeia cu discul în mână.

— A câştigat, şopteşte Aisling. Şi e singură.

Întoarce capul spre prima pictură. Stonehenge. Altarul. Discul de piatră. Jucătoarea Mu.

— Aisling, mai eşti la telefon?

— E un ciclu, răspunde celta, amintindu-şi vorbele tatălui ei dinainte să înnebunească. Cu toţii facem parte dintr-un ciclu nesfârşit.

Hilal ibn Isa al-Salt

BISERICA LEGĂMÂNTULUI, REGATUL AXUM, NORDUL ETIOPIEI

— Ştiu că am dreptate, spune Hilal, luând mâinile lui Eben.

Bătrânul maestru are un aer circumspect, dar ucenicul lui e cuprins de entuziasm.

— Dar de ce? întreabă bătrânul. Dacă ce spui tu e adevărat, atunci de ce avem toate tradiţiile, cunoaşterea şi secretele noastre?

— Pentru că e un *joc*.

Apoi îi dă drumul lui Eben şi ridică o mână, strângându-şi rădăcina nasului.

— Sau poate e un test. Un joc într-un joc. Un mijloc de a dovedi nu doar valoarea seminţiei noastre, ci şi a întregit umanităţi.

— Ia-o mai încet, îl previne Eben. Sunt gânduri periculoase.

— Gânduri adevărate, insistă Hilal. Certitudini.

Eben ibn Mohammed al-Julan întreabă pe un ton nemulţumit:

— Dar de ce ti-ar fi dat ţie fiinţa acest indiciu?

Şi Hilal s-a întrebat acelaşi lucru. A meditat îndelung la cercul pe care kepler 22b i l-a întipărit în minte. Crede că îi înţelege semnificaţia, dar nu poate decât să bănuiască adevărata motivaţie a fiinţei. Aşa că îi spune bătrânului care e bănuiala lui.

— A fost o greşeală. Trebuie să fi fost. Un cerc are o mulţime de semnificaţii. Prea multe. Dar, împreună cu vorbele lui, indiciul devine mai limpede. Iată ce a spus: Evenimentul e parte din Jocul Final. Cauza Jocului. Începutul, mijlocul şi sfârşitul!

Eben îşi freacă bărbia:

— Nu ştiu ce să zic.

— Sau poate că *nu* a fost o greşeală! strigă Hilal, copleşit de propriile gânduri.

Ştie că are dreptate, o simte în carnea lui, aşa cum simte credinţa, şi trebuie să-l convingă pe Eben:

— Poate *a vrut* ca unul dintre noi să înţeleagă.

În ochii lui Eben se aprinde o scânteie, semn că şi bătrânul pune la îndoială ideile străvechi.

— Sau, spune bătrânul, poate vor să-ţi testeze valoarea. E un fel de parabolă: omorâm, deci trebuie *să fim* omorâţi.

— Dacă e aşa, maestre Eben, trebuie să le spun şi celorlalţi.

Bătrânul înclină capul. Pielea lui neagră poartă urmele trecerii timpului, iar ochii lui de un albastru strălucitor s-au tulburat.

— E ceva neaşteptat.

— Bineînţeles. Viitorul e nescris. Fiinţa a vrut să spună altceva: că orice e posibil. Chiar şi istoria noastră – că am fost vizitaţi, modificaţi, învăţaţi de fiinţe timp de milenii– sugerează că orice e posibil. Maestre, trebuie să-i previn pe ceilalţi!

— Dacă te înşeli, te pui într-o situaţie nefavorabilă. Ceilalţi vor avea avantaje pe care tu nu le ai: idei, alianţe, obiecte străvechi, Cheia Pământului.

— Dar dacă am dreptate, n-o să mai conteze. Viitorul e nescris.

— Poate.

Hilal strânge mâinile maestrului şi priveşte adânc în ochii lui. Hilal e plin de viaţă şi de iubire. Simte cum îi freamătă crucea coptă tatuată pe piept şi pe abdomen, străbătută parcă de electricitate.

— Părinţii Hristos şi Mahomed ar încuviinţa. Unchiul Moise, bunicul Buddha, cu toţii ar spune că merită să încerc. Pentru iubire, maestre Eben ibn Mohammed al-Julan, pentru iubire.

Fostul Jucător cu pielea zbârcită ridică o mână şi o aşază pe ochii discipolului. Hilal îi închide.

— De ce credem în aceste personaje – Hristos, Mahomed, Buddha – deşi am văzut adevăratele forţe care plăsmuiesc viaţa şi cunoaşterea?

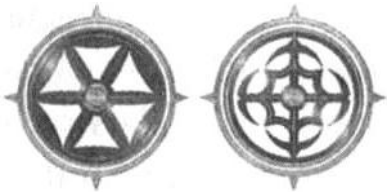
Eben nu-i pune această întrebare pentru prima oară. E un refren familiar în seminţia lor. Unul puternic.

— Pentru că, răspunde tânărul Jucător, credem că un singur om *poate* face diferenţa.

Soarele deviază 11,187 centimetri de la traiectoria sa şi se produce o explozie de o magnitudine uriaşă. Materia solară se împrăştie în spaţiu cu puterea unei explozii de 200.000.000.000 megatone de trinitrotoluen{140}. Ejecţia de masă coronală este atât de intensă şi de rapidă, încât va atinge Pământul în doar nouă ore şi 34 de minute.

Maccabee Adlai, Baitsakhan

HOTEL SÜRMELI, APARTAMENTUL 101, ANKARA, TURCIA



Maccabee nu poate dormi. E întins pe o canapea în care abia încape. Se întoarce pe o parte şi se uită spre patul în care e ghemuit Baitsakhan, puştiul temerar, criminal şi răzbunător.

Doarme.

Cu zâmbetul pe buze.

Sunt cazaţi într-un apartament de hotel din Ankara. Nu au căzut de acord asupra celui mai bun mod de a sărbători că au găsit Cheia Pământului. Maccabee a vrut femei, Baitsakhan a zis că nu acceptă decât dacă le omoară după. Maccabee a vrut să bea, Baitsakhan a zis că nu pune gura pe băutură. Maccabee a vrut să viziteze oraşul, Baitsakhan a zis că nu-i place niciun alt oraş în afară de Ulan Bator.

Aşa că au cumpărat o consolă XboxOne şi au jucat *Call of Duty: Ghosts* până nu i-au mai ţinut ochii. Maccabee a fost omorât de mai multe ori decât Baitsakhan, şi tocmai de aceea doarme acum pe canapea. Se uită la cicatricea din palmă, rămasă după ce s-a făcut frate de cruce cu donghul. Ştie că e o minciună. Ştie că şi pentru Baitsakhan e o minciună. Îşi plimbă degetele pe mânerul pistolului. Ar putea să pună perna în faţa pistolului şi să-l împuşte. Şi gata. Ar lua Cheia Pământului şi ar Juca mai departe.

Ar putea.

Puştiul adormit sforăie.

Şi zâmbeşte în somn.

Frate-su tocmai a murit. Ar trebui să fie îndurerat. Chiar că nu-i întreg la minte.

Maccabee ia pistolul într-o mână şi perna în cealaltă. Lipeşte ţeava de pernă, ridică siguranţa şi apasă uşor pe trăgaci. Perna va amortiza împuşcătura. Îi va permite să acţioneze în linişte.

Baitsakhan scoate brusc un ţipăt. Maccabee tresare, dar pistolul nu se descarcă. Îi dă drumul pe podea, acoperindu-l cu perna, în timp ce donghul se luptă cu cearşafurile, ca şi când ar fi invadate dintr-odată de şerpi, şobolani şi scorpioni.

— Te simţi bine, Baitsakhan?

Ţipând în continuare, puştiul caută în haine şi scoate globul de sticlă, care a devenit incandescent. Îl trece dintr-o palmă în alta, după

care îl azvârle, ca şi când ar avea o mie de grade. Maccabee întinde un braţ şi îl prinde din zbor, iar lumina dinăuntru se estompează. Nu e deloc fierbinte. Ba chiar e un pic rece. Preţ de câteva clipe, Baitsakhan se uită în jur de parcă ar fi atacat în continuare de creaturi târâtoare, iar în cele din urmă îşi aţinteşte privirea asupra lui Maccabee:

— Cum de-l poţi ţine în mână?

— Tu de ce n-ai putut?

— Pentru că mă frigea, răspunde tânărul Jucător, întinzând mâinile. Palmele îi sunt stacojii şi deja au început să facă băşici.

— Pe mine nu mă frige, spune Maccabee, uitându-se cu atenţie la glob şi răsucindu-l în mână. Cred că a apărut un mesaj pe el.

Baitsakhan se ridică în picioare:

— Unde?

— Aici.

Donghul traversează camera:

— Ti-am zis că e Cheia Pământului.

— Nu te contrazic, frate, răspunde nabateanul.

— În scurtă vreme o să avem confirmarea lui kepler 22b.

— Poate că face asta chiar acum. Ia uite!

Baitsakhan se uită la glob, apoi întinde un deget şi îl atinge. Pielea îi sfârâie şi retrage mâna imediat.

— Au!

— Îl ţin eu, frate, nu-ţi face griji.

Baitsakhan se apleacă precaut deasupra globului şi se uită cu atenţie. Mai întâi vede un simbol:

Apoi un chip.

— Axumitul! spun ei în acelaşi timp.

După care harta lumii apare din nou şi se tot măreşte, până ce focalizează pe o zonă rurală din Etiopia. O secundă, se aprinde un punct luminos, ca şi când ar fi o stea înăuntrul globului. Apoi dispare. Maccabee şi Baitsakhan se privesc în ochi şi zâmbesc.

Şi spun amândoi odată:

— E timpul să Jucăm.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda, Christopher Vanderkamp

HOTEL MILLENNIAL RESIDENCE, ISTANBUL, TURCIA

Sarah aşază la loc genunchiul dislocat al lui Christopher chiar în maşină, înainte să oprească în faţa unui hotel de patru stele de pe coasta europeană a Istanbulului. Se cazează în camere separate. Sarah are nevoie să fie singură, măcar pentru o noapte. Christopher merge sprijinit în cârje şi o injecţie cu cortizon i-ar prinde foarte bine, dar cahokiana nu vrea să-i dea motive să mai rămână, aşa că nu aduce vorba de injecţie.

În timp ce se îndreaptă spre lifturi, traversând holul aglomerat al hotelului, cu înfăţişarea unor vedete rock care au petrecut straşnic, Christopher o întreabă în şoaptă:

— Sarah, putem să stăm un pic de vorbă?

— Nu acum, Christopher, sunt frântă.

— E important.

— O baie, mâncare şi somn – astea sunt mai importante.

— Bine, spune el, clătinând din cap.

— Îmi pare rău.

— Las-o baltă, îi răspunde el peste umăr.

Se înghesuie tuspatru în lift. Christopher şi Jago stau de o parte şi de alta a cabinei, Sarah în mijloc, iar Chiyoko chiar în faţa uşilor. Nu vorbeşte niciunul. Camerele lor sunt la ultimul etaj. *Cling, cling, cling, cling, cling, cling, cling, cling.* Şi uşile se deschid. Ies din lift şi fiecare se îndreaptă spre camera lui.

Christopher comandă un hamburger.

Chiyoko se aşază pe podea şi meditează.

Sarah face o baie.

Jago îi ciocăne la uşă.

Cahokiana îi deschide.

— Pot să intru?

Sarah se dă la o parte.

Olmecul face cinci paşi în cameră şi se întoarce:

— Ar trebui să ne despărţim de ei. În noaptea asta.

Cahokiana închide uşa şi se sprijină de ea. E frântă de oboseală.

— Ştiu, spune ea.

— Atunci să plecăm.

— Nu pot.

— De ce? se încruntă Jago.

După câteva clipe de tăcere, Sarah spune:

— Chiyoko trebuie să vadă discul înainte să ne despărţim. Avem o înţelegere cu ea. Şi s-ar putea să ne spună ceva util.

— N-are ce să ne spună.

Cahokiana dă ochii peste cap:

— Ne-ar putea ajuta să găsim Cheia Pământului.

Jago dă dezaprobator din mână:

— Bine. Atunci o luăm cu noi când plecăm. Dar pe *el* trebuie să-l lăsăm în urmă. Nu-i bine să-l luăm cu noi.

— Nu fi aşa gelos.

— Nu sunt.

Cahokiana îl ţintuieşte cu privirea.

— Bine, poate sunt un pic, recunoaşte el.

Sarah oftează.

— Va trebui să-l părăseşti până la urmă. Dacă nu vrei să-ţi petreci tot restul Jocului Final salvându-l.

— E în stare să-şi poarte de grijă şi singur, răspunde Sarah, dar tonul ei nu e convingător.

— Pentru că a fost căpitanul echipei de fotbal? zâmbeşte Jago. O să moară dacă rămâne. Ştii că am dreptate.

— Poate.

— Hai să plecăm. Ia-o ca pe un act de îndurare.

Cahokiana se aşază pe podea, alunecând pe uşă. Jago face un pas în faţă, lăsându-se pe vine în faţa ei, şi îi mângâie mandibula. Sarah îi mângâie degetele cu nasul:

— Dacă aş şti că se duce acasă, aş merge cu tine, dar ştiu că n-o va face. Mă va căuta din nou. Şi va continua să ne pună în pericol pe toţi: pe el, pe mine şi, câtă vrem vom Juca împreună, pe tine. Nu, deocamdată, trebuie să rămână.

Jago îşi retrage mâna. Nu ştie ce argument să-i mai aducă. Nu ştie nici de ce îi pasă ce se întâmplă cu ea sau cu Christopher. N-ar trebui. Sarah se uită în ochii lui, ca şi când i-ar citi gândurile.

— N-ai să mă părăseşti, Feo, nu-i aşa?

Olmecul stă o clipă pe gânduri, amintindu-şi sfatul lui Renzo: să nu se îndrăgostească. Dar ştie că e liber să Joace aşa cum crede de cuviinţă. Şi, deşi Christopher e o povară, Sarah s-a dovedit a fi un ajutor preţios, salvându-l de mai multe ori. Cu Christopher, ce va fi va fi. Cu Sarah, ce va fi va fi, chiar dacă nu vor fi împreună. Deşi ar vrea să fie împreună.

— Nu, n-am să te părăsesc, spune el în cele din urmă. Jur pe seminţia şi pe onoarea mea! Am să stau cu tine până…

— Înţeleg, spune ea cu tristeţe în glas. Până înainte de sfârşit.

— Până înainte de sfârşit.

Sarah tace o clipă.

— Mulţumesc, Jago. Acum, că Jocul Final a început, ştiu că nu pot să fac faţă singură. E prea… sumbru.

— Da, răspunde olmecul cu glas scăzut. Nu e atât de spectaculos pe cât ni s-a spus, nu-i aşa?

Sarah încuviinţează. Apoi nu mai spun nimic o vreme, gândindu-se amândoi la viitor şi unul la celălalt.

— Dacă găsim Cheia Pământului, poate reuşim să ne dăm seama când şi unde va lovi Evenimentul. Mai mult decât să câştig, vreau să-i salvez pe cei la care ţin. N-am mai vorbit cu părinţii mei de când am plecat de acasă. M-ar durea prea tare dacă aş sta de vorbă cu ei.

Sarah face o pauză, uitându-se în ochii lui.

— De-aia te-am ales pe tine, Jago. Eşti onest. Eşti la fel ca mine. Mă placi. Poate chiar mă iubeşti. Eu… iubesc viaţa, Feo. Nu Jocul Final. Ba chiar îl urăsc. Iar Christopher, deşi în clipa asta e o adevărată pacoste, îmi e prieten. Şi vreau ca familia şi prietenii mei să scape cu viaţă.

O nouă pauză.

— Vreau ca şi ai tăi să scape cu viaţă. Aşa sunt eu. Asta e slăbiciunea mea.

Jago clatină lent din cap:

— Nu, Sarah, asta nu te face slabă. Asta te face om. *Eu* tocmai de-aia te-am ales *pe tine*.

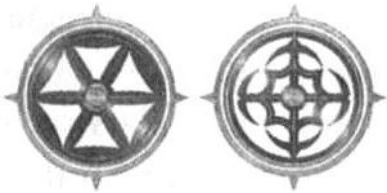
Cahokiana întinde mâna şi el i-o strânge.

— Ce-o să facem?

— O să câştigăm, spune Jago. O să reuşim cumva să câştigăm… împreună.

Maccabee Adlai, Baitsakhan

PISTA AEROPORTULUI INTERNATIONAL BOLE, ADDIS ABEBA, ETIOPIA



Maccabee şi Baitsakhan coboară pe scara îngustă a avionului pe care l-au închiriat să-i ducă de la Ankara la Addis Abeba. Soarele străluceşte cu putere, iar în aerul foarte încins pluteşte miros de combustibil şi de bitum. Baitsakhan e îmbrăcat cu blugi şi tricou alb, la gât are o *kaffiyeh*{141} pe care şi-a cumpărat-o din Turcia, iar în picioare poartă cizme de călărie prăfuite. Maccabee e îmbrăcat cu unul dintre costumele lui scumpe de in, fără cravată. E încălţat cu pantofi sport Adidas, albi şi e parfumat ca pentru o ieşire în club. Îşi pun gentile mici, dar grele, în Land Rover-ul care îi aşteaptă pe pistă, apoi Maccabee urcă la volan, cu Baitsakhan în dreapta lui.

— Aşa se face, spune nabateanul, aruncându-i o privire partenerului său mai tânăr.

— Ce anume? întreabă donghul, care a început să-şi ascută cuţitul.

— Aşa se Joacă, răspunde Maccabee, dorindu-şi să se poată vedea printr-o cameră de filmat, alături de Baitsakhan. Cu stil, ce dracu'!

Donghul ridică din sprâncene şi dă din umeri:

— Eu prefer cuţitele.

Maccabee clatină din cap:

— Cu tine nu se poate vorbi.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda, Christopher Vanderkamp

RESTAURANTUL PICCOLO GATO, TRIESTE, ITALIA

Înainte să plece din Istanbul, Chiyoko le arată lui Sarah şi Jago fotografia cu şirurile de litere, numere şi semne de pe tavanul sălii din Göbekli Tepe.

Christopher spune că l-a văzut şi el:

— E cel mai uimitor lucru pe care l-am văzut vreodată.

Habar n-au ce înseamnă acele şiruri încrucişate de semne.

Dar sunt siguri că înseamnă ceva.

Predau camerele şi pornesc cu maşina spre vest, părăsind Turcia. Traversează Bulgaria, Serbia, Croaţia şi Slovenia. Vorbesc foarte puţin. Christopher stă înghesuit pe bancheta din spate, în timp ce Sarah se tot gândeşte la şirurile de semne şi la indiciul ei, întrebându-se dacă se potrivesc cumva. Dar nu face progrese. Nu are nicio revelaţie. I se pare foarte enervant.

După mulţi kilometri şi multe ore petrecute în tăcere, ajung în Italia şi opresc peste noapte la Trieste. 1.600 de kilometri. 994,19 mile. Cu tot cu opriri, 20 de ore, 43 de minute, 29 de secunde. Se cazează la un hotel, merg să vadă Adriatica, apoi iau cina: un castron enorm plin cu *penne rigate*{142} cu smântână, puţin picante, servite la o masă de plastic pe trotuar. Mănâncă şi se uită la italienii care se plimbă în jurul lor. *N-ar fi fost deloc rău dacă ar fi fost o vacanţă,* îşi spun în sinea lor. Toţi în afară de Chiyoko. Nu visează la o viaţă normală, ci pur şi simplu aşteaptă cu răbdare.

Jago comandă un pahar cu vin roşu, Chiyoko, un ceai, iar Christopher îşi întinde piciorul rănit şi comandă o bere. Apoi încă una. Şi încă una. Sarah se abţine, bând doar un pahar de *acqua con gas*{143} cu felii de lămâie. Tăcerea stânjenitoare se prelungeşte. Sarah continuă să lucreze toată cina, făcând însemnări într-o agendă.

Christopher îşi lungeşte gâtul, gândindu-se că ar putea da o mână de ajutor, iar Jago îl ţintuieşte cu o privire glacială. Pe Chiyoko n-o deranjează situaţia. Îi pare bine că există tensiuni între cei trei tovarăşi ai ei, pentru că astfel rămân tăcuţi.

La desert, Jago întreabă:

— Vrei să-l vezi, Chiyoko?

Jucătoarea Mu bate din palme o dată, apoi ia o gură mică de ceai, încercând să nu pară prea nerăbdătoare. Olmecul îşi ridică rucsacul şi îi desface fermoarul. Scoate discul de piatră.

Sarah ridică privirea din agendă.

În final, cu discul în mână, Chiyoko se arată oarecum entuziasmată, îşi plimbă degetele pe deasupra şanţurilor subţiri şi se uită cu atenţie la semnele de pe suprafaţa lui.

Acasă, îşi spune în sinea ei. *În curând o să mergi acasă.*

Îl aşază în poală şi pleacă uşor capul spre Jago, în semn de mulţumire.

— Cu plăcere, răspunde el, aruncându-i o privire lui Sarah. Am avut o înţelegere, nu?

Cahokiana ştie ce înseamnă privirea lui: şi-au făcut datoria faţă de Jucătoarea Mu. Acum pot merge mai departe. Să-i lase în urmă pe Christopher şi pe Chiyoko. Dar Sarah se preface că nu înţelege şi se uită în altă parte.

— Ce piatră mişto, spune Christopher, care pare să fi băut cam mult.

Jucătoarea Mu scoate telefonul şi tastează repede un mesaj, apoi i-l întinde olmecului: *Mulţumesc că mi l-ai arătat. Aş avea nevoie de ceva timp să-l studiez.*

Jago îl citeşte şi se încruntă, apoi îi dă telefonul lui Sarah. După ce îl citeşte, cahokiana şi olmecul se privesc în ochi. *Parcă ar comunica fără să vorbească,* îşi spune Christopher în sinea lui. *La fel cum făceam şi eu cu ea când eram acasă.* Şi devine brusc gelos pe acest Jucător, cu accentul lui idiot, cu cicatricea lui urâtă şi cu dinţii lui caraghioşi. Smulge telefonul din mâna lui Sarah.

— Ce să studieze? întreabă el. E o piatră.

Dar nu-l ia nimeni în seamă. Sarah se uită la Chiyoko:

— Crezi că ne va conduce la Cheia Pământului?

Jucătoarea Mu aprobă energic.

— Cineva ne-a vorbit despre un tip care e specialist în discurile astea, spune Jago. Tocmai de-aia am venit în Italia. O să-i facem o vizită mâine. Poţi să-l studiezi în maşină.

Chiyoko înclină capul, ca şi când ar vrea să întrebe: „Cine?”

— Evident, nu pot să-ţi spun, rânjeşte Jago. Dar o să vezi în curând.

Chiyoko înclină capul, cu aerul că înţelege. Deja ştie cine este aşa-zisul lor expert, pentru că a ascultat conversaţia pe care au avut-o cu piticul de la Complexul Armatei de Teracotă. Îl cheamă Musterion Tsoukalos.

Da, cineva trebuie să-i arate discul ăsta, îşi spune în sinea ei.

Jago ia discul din mâinile Jucătoarei Mu, care ţine de el o clipă prea mult, şi îl pune la loc în rucsac.

— Poate ştii chestii pe care tipul ăsta nu le ştie, îi spune olmecul.

Deocamdată, o să continuăm să ne ajutăm unii pe alţii, da?

Chiyoko ia telefonul din mâna lui Christopher şi scrie încă un mesaj: *Orice informaţii voi găsi, vi le voi spune şi vouă.*

— În regulă, încuviinţează Jago.

— Mulţumesc, Chiyoko, spune Sarah zâmbind.

Apoi coboară privirea în agendă şi îşi răsfoieşte însemnările, gândindu-se în continuare la indiciul ei şi la şirurile de semne de pe tavanul sălii. Christopher îşi aşază mâna pe speteaza scaunului ei. Cahokiana nu pare să observe sau poate alege să-l ignore, concentrându-se asupra notiţelor. Dar Jago observă şi se ridică brusc în picioare.

— A fost o zi lungă. Mă duc la hotel.

Se întoarce cu spatele şi o ia din loc, cu rucsacul săltându-i nevinovat pe spate. După câteva minute, Chiyoko pune pe masă câteva bancnote şi se ridică şi ea de la masă. Bate din palme o dată. Sarah ridică privirea, frecându-şi tâmplele:

— Şi tu?

Chiyoko înclină capul, aruncând o privire spre agendă.

— Mda, ai dreptate, ar trebui să iau şi eu o pauză, spune Sarah, apoi se uită la Christopher: Tu ce zici?

— Da, merg şi eu la hotel. Dar vreau să stăm de vorbă.

Chiyoko nu e interesată de aceste… sentimente. Bate din palme o dată, se răsuceşte pe călcâie şi pleacă. Sarah închide agenda şi pune mâna pe copertă:

— Bine, Christopher. Să stăm de vorbă. Dar hai să discutăm aici.

Christopher ridică mâinile şi îşi freacă faţa, care încă e învineţită de la loviturile lui Maccabee:

— Sarah, nu mă duc acasă.

— Ştiu.

— Nu mă… Stai, ce-ai zis?

— Ştiu că n-ai să te duci acasă. Eşti prea încăpăţânat ca să faci lucruri rezonabile.

Christopher nu ştie ce să zică. Se aştepta la o discuţie mai aprinsă. Un cuplu tânăr trece pe lângă ei. Sunt foarte frumoşi. Tocurile ei răsună pe trotuar, iar cămaşa lui largă e descheiată la nasturii de sus. Christopher îi urmăreşte cu privirea:

— Doamne, am fi putut fi şi noi ca ei, spune el melancolic.

Sarah clatină din cap:

— Cândva, poate, dar acum nu mai e posibil. Vremea noastră – şansa noastră – a trecut, spune ea cu un uşor tremur în glas.

— Nu trebuie să fie aşa.

— Ba da. Îţi închipui că înţelegi ce se întâmplă, dar nu înţelegi. Într-adevăr, ne-ai tot auzit vorbind, dar nu ştii cu adevărat ce urmează. Nu-ţi dai seama cât de mare e miza.

Christopher se gândeşte la ce i-a spus Kala: civilizaţia urmează să fie distrusă şi fiecare seminţie luptă pentru supravieţuire.

— Ştiu mai multe decât crezi, Sarah.

Sarah îşi curbează buza de sus, luându-şi un aer dispreţuitor:

— Ba nu ştii nimic. Nici despre mine, nici despre Jago, nici despre Kala, Chiyoko, Maccabee sau Baitsakhan. Nu ştii nimic despre Jocul Final şi asta n-o să se schimbe niciodată.

— Am văzut cum a fost omorâtă Kala, răspunde el, susţinându-i privirea. Şi înainte, în barca de salvare, Kala a omorât o fetiţă şi pe mama ei fără niciun motiv. Crezi că nu înţeleg cine sunteţi?

— Îmi pare rău că a trebuit să fii martor la aşa ceva, spune Sarah, atingându-i braţul. Dar nici nu se compară cu ce urmează. I se spune Evenimentul…

Christopher o întrerupe:

— Da, toată lumea de pe Pământ moare, cu excepţia câştigătorului şi seminţiei lui, nu-i aşa?

— Aşa-i, spune ea, luată prin surprindere. De unde ştii?

— Kalei îi plăcea să vorbească, răspunde Christopher. Dar nu cred povestea asta şi n-ar trebui s-o crezi nici tu, Sarah. Nave extraterestre care funcţionează pe bază de aur? Să fim serioşi! Nu există nimic care să poată distruge viaţa de pe o întreagă planetă.

— N-ai văzut ce am văzut eu, spune ea calm, dar cu o undă de tristeţe în glas – şi ea şi-ar dori să nu creadă. Vreau să pleci, Christopher, pentru că te iubesc. Îmi doresc să pleci pentru că nu vreau să te văd murind. Vreau să pleci pentru că vreau să am mai multe şanse să câştig. Şi să te salvez. Să te salvez pe tine, pe mama, pe tata şi pe toţi cei de acasă. Dar, dacă rămâi aici, nu-mi uşurezi deloc sarcina.

— Chiar dacă aş crede aiurelile astea despre Eveniment, de ce naiba m-aş duce acasă să stau cu mâinile-n sân în timp ce tu lupţi pentru soarta tuturor celor pe care îi cunoaştem?

Christopher se opreşte, clătinând din cap cu un aer uluit:

— Dacă e aşa cum spui tu, ar trebui să chemăm armata sau ceva de genu' ăsta.

— Nu aşa merg lucrurile.

— Atunci lucrurile merg nasol.

Sarah nu-l poate contrazice. Tac amândoi o vreme. Sunetul distinctiv al unei sirene de poliţie răsună de pe o stradă din apropiere, ricoşând din piatra şi betonul vechiului oraş italian. Se aude sirena gravă a unui vas din port, un câine latră, şi cineva trece pe lângă ei spunând la telefon: *Ciao, ciao, ciao.*

— Trebuie să pleci, te rog!

— Nu.

— Ba da.

— N-am să plec. Dacă nu vrei să mă ţin tot timpul după tine, ai două opţiuni: omoară-mă sau lasă-mă să vin cu tine. Îmi pun viaţa în slujba ta, Sarah. Ai înţeles? Îmi pun viaţa în slujba ta.

— Jocul Final nu e pentru tine.

— Aiurea! Dacă ce spui e adevărat, atunci este *exact* pentru mine, pentru oameni ca mine. Aşa că rămân, pot să te ajut.

— Nu. Nu poţi. Nu aşa.

— Ba pot.

— Lui Jago n-o să-i placă.

— La naiba cu Jago. E un nenorocit!

— Nu e.

O pauză lungă. Christopher se uită în ochii ei, iar Sarah schimbă repede subiectul:

— Dacă rămâi, ce o să facem cu piciorul tău?

— Fă-mi o injecţie cu cortizon, zâmbeşte el. Am jucat meciuri întregi cu răni şi mai grave.

Sarah se ridică în picioare. E obosită şi se simte înfrântă. Pur şi simplu nu-l poate convinge.

— Bine. O să-ţi facem injecţia mai încolo. Dar acum trebuie să dorm.

Trece pe lângă el, iar Christopher o apucă de braţ. Dacă ar fi fost altcineva, ea ar fi reacţionat, i-ar fi dislocat umărul, i-ar fi scos un ochi din orbită şi i-ar fi rupt piciorul. Dar nu e altcineva. Sarah se întoarce cu faţa şi el o ia în braţe, sărutând-o pătimaş. Şi, în ciuda încăpăţânării lui, Sarah îi răspunde la sărut.

— Ascultă-mă, Alopay, spune el. *Putem* fi şi noi ca ei.

Sarah clatină din cap şi şopteşte:

— Ba nu, Christopher, nu putem.

32.398516, 93.622742{144}

Hilal ibn Isa al-Salt

CENTRU DE COMUNICAŢII AXUMIT, REGATUL AXUM, ETIOPIA

Lângă vechea biserică sculptată în piatră, între cedrii înalţi, e ascunsă o colibă din lemn şi chirpici, cu acoperiş de stuf. Nu are nicio fereastră, ci doar o uşă scundă, prin care Hilal trebuie să se aplece ca să poată intra. Dar în colibă pereţii sunt din metal, podeaua din beton, iar cele câteva piese de mobilier au un design modern şi funcţional. Curentul electric vine de la câteva generatoare îngropate adânc în pământ, să nu poată fi auzite. În cedrii înalţi din jur sunt montate mai multe antene-satelit de mare viteză, camuflate printre crengi. Datele pe care le transmit şi le primesc sunt criptate. Fiecare mesaj, fiecare bit.

Hilal încearcă să localizeze electronic cât mai mulţi Jucători. Abia după aceea va merge pe teren să ia legătura cu ceilalţi Jucători. Unul câte unul. Speră să fie suficient timp.

Ştie că şansele sunt mici.

Pentru că ceilalţi deja sunt la un pas de Cheia Pământului.

Trebuie să fie.

Şi totuşi, deja a găsit conturi de Gmail active pe numele lui Shari Chopra, Aisling Kopp, Sarah Alopay şi Maccabee Adlai. Le-a spart pe toate şi va scrie în fiecare mesajul său, sub forma unei ciorne. Este prea riscant să-l trimită sub formă de e-mailuri de la o altă adresă. Vrea să evite pe cât posibil poliţia online de orice fel. Şi se roagă ca cei patru Jucători să-şi verifice e-mailul şi să vadă ciornele scrise de el.

Se roagă.

Îşi scrie mesajul într-un editor de text, îl copiază, deschide fereastra unui navigator, intră pe adresa lui Aisling, apoi în dosarul cu ciorne. Deschide o ciornă nouă, dar, tocmai când se pregăteşte să introducă textul, se opreşte curentul, deşi coliba e alimentată de patru generatoare concepute să funcţioneze independent. Se face întuneric. Întuneric beznă.

Hilal ridică mâna de pe tastatură.

Mesajul n-a fost transmis. Încă e singurul care ştie.

Cum e posibil să fi rămas fără curent?

Ascultă.

Şi îşi dă seama.

E mâna keplerilor.
Îşi *doresc* jocul.
Vor să vadă ce se întâmplă.
Keplerii vor jocul.
Cu privirea aţintită în întuneric, Hilal aude ciocănituri în uşă.

În câmpul magnetic apare o spărtură, care funcţionează ca o pâlnie, absorbind toată radiaţia solară din acel moment al exploziei solare.

Toată radiaţia.{145}

Absoarbe toată puterea, răsuceşte toţi electronii, zgâlţâie toate quarkurile.

Spărtura afectează tot. Şi totuşi, e invizibilă.

Ca şi când n-ar exista.

Sarah Alopay

GRAND HOTEL DUCHI D'AOSTA, CAMERA 100, TRIESTE, ITALIA

Sarah îi spune noapte bună lui Christopher, apoi se plimbă prin hotel. Coboară în hol, se aşază la bar şi cere un pahar cu vin alb, din care ia o gură. Sărutul a derutat-o şi, în acelaşi timp, i-a stârnit dorinţa.

Îi lasă barmaniţei o bancnotă de 100 de euro şi porneşte din nou prin hotel. Lemnăria, tapetul, covoarele, vopseaua, metalul, amintirile, toate sunt ca şi distruse. Evenimentul şi consecinţele lui, moartea şi nebunia le vor şterge de pe faţa pământului.

Când se opreşte, se trezeşte la o uşă care nu e a ei. Camera 21. Îl simte în spatele uşii. Ştie că nu doarme. Se gândeşte la noaptea irakiană petrecută pe canapeaua din garajul lui Renzo. La clipele petrecute în toaleta avionului. Îşi pune fruntea pe uşa lui Jago. Îi vine să ciocăne, dar se abţine. Va rămâne cu el, vor Juca împreună. Poate se va îndrăgosti, poate va muri odată cu el. Dar va fi cu el până la sfârşit. Aşa că mai au timp.

Se gândeşte la fata din Omaha, pe care toată lumea o admira şi o iubea. Cea care ar fi putut avea o viaţă normală. Care îşi dorea o viaţă normală, dar în realitate nu a avut niciodată parte de aşa ceva. Nici pe departe. Oftând, Sarah se întoarce şi porneşte pe hol. Se opreşte în faţa altei uşi. Îl va părăsi pe băiatul din spatele acestei uşi. S-ar putea să nu-l mai vadă niciodată după rămas-bun. Şi, cu toate că îl iubeşte, cu toate că l-a iubit, ştie că timpul lor se apropie de sfârşit. Cu Christopher nu mai are timp. Atât a fost.

Ciocăne. Aude mişcare de cealaltă parte şi durează câteva clipe până se deschide uşa.

— Ce s-a întâmplat? întreabă Christopher surprins. Vrei să ne mai contrazicem un pic?

— Nu, spune Sarah, apoi intră în cameră, îi pune un deget pe buze şi închide uşa cu piciorul. Taci!

Chiyoko Takeda

GRAND HOTEL DUCHI D'AOSTA, CAMERA 101, TRIESTE, ITALIA

An fuge.

Printr-un câmp des de flori.

Se împiedică.

Şi cade.

Se ridică.

Fuge.

Cade. Se ridică. Fuge.

E în picioarele goale. Are tălpile maro şi alunecoase.

Cerul e acoperit de nori amenințători.

Din care cade o ploaie de litere şi semne.

Îl lovesc peste cap, peste gât şi peste mâini.

Un „O" mare de piatră îl izbeşte în spate.

Cade.

Nu se mai ridică.

Se întoarce pe spate.

Moare.

Chiyoko deschide ochii. E ora 2:12 a.m.

Trage aer în piept.

E întinsă pe cearşaf, goală şi singură. Are pumnii încleştaţi şi degetele de la picioare crispate. Ferestrele sunt deschise. Briza rece a mării îi mângâie pielea. Perii fini de pe abdomen i se zbârlesc. I se face pielea de găină pe braţe. Ridică mâinile, întinzându-le spre tavan. Se relaxează.

Visul cu An dispare.

Se ridică în capul oaselor şi coboară picioarele peste marginea patului. Se simte ca în noaptea când meteoritul a lovit Naha. Ca în noaptea primei runde a morţii din Jocul Final.

E vremea să Joace.

Se ridică în picioare. Se apropie de scaun şi îşi îmbracă salopeta neagră. Totul e la locul său, ca de obicei. Îşi strânge părul sub guler, îşi ridică gluga şi îşi acoperă partea de jos a feţei cu masca. Nu i se mai văd decât ochii. Ochii ei negri şi goi.

Se încalţă cu espadrilele şi îşi pune la centură pistolul Browning de la Jago, asigurându-se că are siguranţa pusă. Se duce la uşă, lipeşte urechea de ea, aşteaptă. Apasă pe clanţă. Deschide uşa. Iese din

cameră.

Străbate silenţios holul, ascultând zgomotele hotelului: televizorul la care se uită recepţionerul, bâzâitul sistemului de aer condiţionat şi arcurile unui pat scârţâind ritmic undeva în apropiere.

N-o aude nimeni.

Se ghemuieşte în faţa camerei 21, scoate un şperaclu din mânecă, deschide uşa şi păşeşte înăuntru, închizând-o cu infinită grijă. Se întoarce. Lumina de afară se strecoară prin perdea. Jago doarme singur, cu bustul gol, întins pe burtă. Chiyoko e surprinsă. Credea că olmecul câştigase în faţa americanului nătâng. Dar nu contează. Mai bine că e singur. Vede rucsacul pe un scaun de lângă fereastră.

Neglijent.

Îl ridică, îl deschide şi caută în el – simte discul rece sub degete. Îl închide la loc şi îl pune în spate, strângându-i bretelele, apoi se aşază într-un genunchi, caută în buzunarele de la pantalonii lui Jago şi ia cheile de la 307.

Foarte neglijent.

Se apropie de pat şi se uită la Jago. Îşi desprinde sabia de pe spate. Oţelul ei are 1.089 de ani. Cine ştie câţi oameni a spintecat până acum. Îşi plimbă degetele pe teaca ei, gândindu-se cât de uşor i-ar fi să-l omoare. Chiyoko ştie că o va urmări. Că va fi furios şi va vrea să se răzbune. Dar Jago a fost cinstit cu ea, la fel şi Sarah. Şi nu vrea să omoare un Jucător în timp ce doarme.

Se răsuceşte pe călcâie şi, fără niciun zgomot, sare pe fereastră. Se agaţă cu mâna stângă de un burlan şi alunecă până jos, neagră ca noaptea, mai tăcută ca moartea. A lăsat sabia în urmă, ca ispăşire pentru că şi-a încălcat cuvântul. Şi a pus pe ea un bilet.

Se apropie de Peugeot, deschide uşa, urcă la volan, porneşte motorul şi pleacă.

Hilal ibn Isa al-Salt

CENTRU DE COMUNICAŢII AXUMIT, REGATUL AXUM, ETIOPIA

Se aud alte ciocănituri în uşa colibei.

Probabil fiinţele încearcă să-l oprească, să-i întrerupă comunicaţiile, acum că a descoperit secretul Jocului Final.

Dar încă poate să lupte. Chiar dacă e mâna keplerilor, încă poate să lupte.

Întunericul din colibă e prietenul lui.

Îşi ia armele preferate, se lipeşte de peretele de lângă uşă şi aşteaptă.

Cioc, cioc.

Cioc, cioc.

Ciocăniturile încetează.

Uşa se izbeşte de perete. În colibă intră două siluete – una scundă, una înaltă – iar Hilal trânteşte uşa în urma lor.

Întuneric.

Axumitul îşi roteşte braţele şi se mişcă în spaţiul pe care îl cunoaşte atât de bine. În fiecare mână are câte o macetă{146}.

Două lame lucioase de oţel negru.

Şi mânere de abanos.

Pe una e gravat *URĂ,* pe cealaltă *IUBIRE.*

Hilal are un suflet cald, dar nu e bine să-l provoci.

Loveşte ceva cu maceta şi se aude un geamăt, urmat de o *bufnitură.* Carne şi os – cunoaşte bine senzaţia.

Foarte bine.

Urmează o împuşcătură disperată. Glonţul ricoşează din pereţii metalici ai colibei, fără să-l atingă pe Hilal, dar, după geamătul din celălalt capăt al încăperii, îşi dă seama că probabil l-a atins pe unul dintre cei doi. Păşeşte între ei şi sare pe o masă de metal a cărei poziţie o ştie exact, dar pe care intruşii nu o pot vedea. Izbeşte un monitor cu maceta, spintecându-l în două. Sar câteva scântei, iar încăperea se luminează timp de o milisecundă. Suficient pentru ca Hilal să-şi dea seama cu cine are de-a face.

Nabateanul.

Şi donghul, care e la podea, rănit.

Hilal întinde un braţ, întoarce tăişul macetei pe orizontală, se

ghemuieşte şi se răsuceşte ca un dansator. Maceta se apropie de capul nabateanului, dar Maccabee se lasă brusc la podea, iar lama ascuţită retează doar un centimetru din părul lui.

— Uşa! ţipă Baitsakhan. Deschide uşa!

În regulă, rănitule, îşi spune Hilal în sinea lui.

Şi se dă peste cap înapoi, sărind de pe masă peste capul nabateanului.

Încă o împuşcătură. Flama luminează ţeava pistolului, iar glonţul trece printre picioarele lui Hilal. Foarte aproape.

Da, o să vă dau nişte lumină.

Picioarele lui aterizează silenţios pe podeaua de beton şi se furişează spre uşă. Îşi lipeşte gura de peretele metalic, ştiind că acustica încăperii îi va transporta glasul în celălalt capăt al încăperii.

— Aici!

Încă o împuşcătură, îndreptată spre reverberaţia vocii lui Hilal. Foarte departe de el.

Glonţul ricoşează, iar axumitul ascultă cu atenţie, să vadă dacă îl nimereşte pe vreunul dintre cei doi.

Dar îi ocoleşte.

Nu contează.

Deschide brusc uşa.

Maccabee se întoarce să tragă, dar Hilal face un pas spre el şi loveşte ţeava pistolului cu ambele macete odată. Arma cade pe podea. Axumitul îşi ridică rapid macetele, hotărât să spintece şi să schilodească. Maccabee ridică şi el braţele, dar, când lamele de oţel îi ating încheieturile, se lovesc de nişte bărăţări de metal ascunse sub mânecile costumului său elegant. Buzele nabateanului se arcuiesc într-un zâmbet sinistru. Hilal face o grimasă şi iese în lumină. Aceşti ucigaşi vin să-l omoare cu zâmbetul pe buze. I se pare dezgustător şi se va ruga pentru sufletele celor doi după ce va scăpa de cadavrele lor.

Baitsakhan se ridică în picioare, cu ochii plini de ură. Iese din colibă şi azvârle ceva în urma lui. Hilal ridică mâna, iar obiectul i se loveşte de dosul palmei şi cade pe pământ.

E o mână.

Mâna lui Baitsakhan.

— Ai pierdut ceva, spune axumitul.

Ştie că nu trebuie să vorbească în timpul unei lupte, dar ştie şi că vorbele acelea pot face mai mult rău decât orice armă.

Sângele ţâşneşte din încheietura lui Baitsakhan.

— Prinde-l! strigă el, aruncându-şi pistolul în direcţia lui Maccabee, care îl apucă din aer.

Hilal azvârle una dintre macete, care se răsuceşte vâjâind şi loveşte ţeava pistolului chiar în clipa când nabateanul apasă pe trăgaci. Glonţul se înfige în pământ în faţa axumitului, ridicând praful. Pistolul

se face ţăndări, iar maceta retează o bucăţică dintr-un deget al lui Maccabee şi se înfige în trunchiul unui copac. Baitsakhan aruncă un mic obiect negru spre axumit, care duce un picior în spate şi îl loveşte cu cealaltă macetă ca şi când ar fi o minge de baseball. Obiectul e azvârlit spre cedrii verzi şi explodează.

O grenadă.

Hilal aude un zgomot pe care numai el îl înţelege. Se deschide o uşă de piatră. E un scrâşnet discret ca o şoaptă.

Cu ochii goi, Baitsakhan porneşte după el, însetat de răzbunare. Pierde sânge şi pare că delirează. Aruncă încă o grenadă. Şi încă una, şi încă una. Hilal le respinge pe toate cu maceta. Toate explodează departe de el, împrăştiind schije şuierătoare. Pierzându-şi brusc entuziasmul pentru această operaţiune, Maccabee se retrage la adăpost.

După ultima explozie, Hilal se îndepărtează rapid cu spatele, rămânând cu privirea aţintită asupra celor doi atacatori. Se îndreaptă spre luminiş, spre biserica săpată în stâncă. Spre locul unde s-a deschis uşa de piatră.

Unde îl aşteaptă maestrul al-Julan.

— Eşti mort! urlă Baitsakhan, plin de ură, strângându-şi ciotul braţului.

Culoarea deja a început să-i piară din obraji.

Ura te face vulnerabil, frate, îşi spune axumitul în sinea lui.

Maccabee iese din ascunziş. Are şi el o grenadă, dar e mai metodic decât tovarăşul lui. Îi scoate siguranţa cu grijă, ţinând pârghia cu mâna, să nu explodeze, aşteptând momentul potrivit.

— Cum m-aţi găsit? strigă Hilal, continuând să alerge.

E la vreo 24 de picioare de biserică, dar trebuie să afle cum au dat de el şi de ce au venit tocmai acum.

— Cheia Pământului ne-a arătat, spune Baitsakhan.

— Nu aveţi Cheia Pământului.

— Ba da.

— Imposibil.

Aş fi ştiut, îşi spune în sinea lui. *Am fi ştiut cu toţii.*

— Arată-i! îi cere donghul lui Maccabee.

Dar nabateanul nu-i arată globul de sticlă neagră, ci aruncă ultima grenadă şi, când ajunge la înălţimea maximă, strigă:

— Acum!

Maccabee se trânteşte la pământ şi la fel face şi Baitsakhan. E o altfel de grenadă. Hilal ştie că nu o poate respinge ca pe cele dinainte. Aceasta e o grenadă incendiară. Împrăştie foc.

Când ajunge la doar câţiva centimetri de trapa de piatră, aerul de deasupra axumitului e cuprins de foc. Flăcările nemiloase înşfacă şi devorează tot ce le iese în cale. Ard hainele, umerii şi capul

axumitului, pârjolindu-l în timp ce coboară în încăperea inexpugnabilă de sub biserica străveche.

Focul se stinge, arsurile rămân.

Iarăşi se face întuneric, dar acum e în siguranţă.

Şi nu e singur.

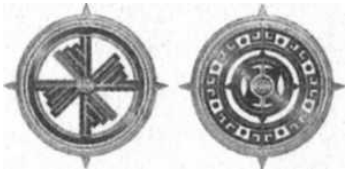
Ultimul lucru pe care şi-l aminteşte e mirosul de păr ars şi durerea.

Durerea mistuitoare a focului, durerea mistuitoare a iadului.

Acesta e Jocul Final.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Christopher Vanderkamp

GRAND HOTEL DUCHI D'AOSTA, TRIESTE, ITALIA



Sarah se trezeşte la ora 5:24 a.m.

A avut un vis geometric. 9.466 de forme. Dreptunghiuri. Tetraedre. Spirale. Poligoane neregulate. Cercuri. Curbe parabolice care se întind la nesfârşit.

E aproape, foarte aproape să descifreze şirurile de semne, să-şi descifreze indiciul.

Se uită la tavan.

Forme.

Numere.

Litere.

Semne.

Christopher sforăie lângă ea. A uitat complet de el. Mintea i-a fost acaparată de puzzle. Timpul petrecut cu Christopher a ajutat-o să uite de Jocul Final. Pentru o noapte, s-a simţit ca un om normal – au fost asemenea îndrăgostiţilor care au trecut pe lângă ei când stăteau la masă.

N-au făcut sex. Doar s-au ţinut în braţe, s-au sărutat şi s-au mângâiat. A fost frumos, dar acum, înainte să răsară soarele, Sarah îşi muşcă buza şi încearcă să nu ţipe. A fost crud din partea ei. A petrecut noaptea cu el nu doar pentru că era ultima ei şansă de a-l săruta, ci şi pentru că avea să-i fie mai uşor să plece pe furiş a doua zi. Dacă ar fi rămas în camera ei sau a lui Jago, Christopher s-ar fi trezit înaintea tuturor. Şi ar fi aşteptat.

E drept că acum îi e mai uşor să dispară, dar noaptea trecută nu-l va îndepărta pe Christopher, ci îl va face s-o urmărească şi mai perseverent. Jago are dreptate. Mai devreme sau mai târziu, Jocul Final îl va omorî pe Christopher. Şi Sarah nu vrea să-l vadă murind.

Jago are dreptate. Ea nu e ca toată lumea. A sosit vremea să accepte că nu e o fată obişnuită.

Dar e un gând trecător, pentru că în clipa asta, stând întinsă în pat, mintea îi e ocupată de puzzle. Aproape că l-a descifrat. Ce bine ar fi dacă ar înceta bubuiturile de pe hol.

Ce? Bubuituri?

Sarah coboară tiptil din pat, Christopher nici măcar nu se clinteşte. Ea încă poartă hainele de ieri. Iese pe hol şi îl vede pe Jago în faţa uşii de la camera ei, gata s-o dărâme. Are ochii mari, iar pe chip i se citeşte un amestec de furie şi spaimă. Într-o mână are sabia lui Chiyoko, iar în cealaltă o bucată de hârtie.

— Jago, şopteşte Sarah, dând fuga spre el.

Olmecul o vede şi se întâlnesc la mijlocul holului.

— Discul! L-a luat! Muta!

— *Ce?*

Jago îi arată biletul. Sarah îl citeşte, simţind că i se strânge stomacul. *Am dezactivat transmiţătorul cu care v-am urmărit până acum. Jur pe sabia şi pe onoarea mea că e adevărat.*

— La naiba, Feo! Cum de-ai lăsat-o?

— Nu ştiu… începe Jago, dar se opreşte şi se uită peste umărul ei, spre camera lui Christopher, dându-şi seama de unde vine Sarah.

— Să mergem după ea.

Jago îşi pipăie buzunarele blugilor.

— Nu! spune el, apoi o ia la fugă pe hol.

— Unde te duci? strigă cahokiana după el.

— Cheile! îi răspunde el peste umăr, dând de perete uşa de la casa scării. Nenorocita mi-a luat cheile!

Sarah aruncă o privire spre uşa închisă a camerei lui Christopher, după care fuge după Jago. Ajunge în stradă cu doar cinci secunde în urma lui, dar Jago deja a dat cu pumnul în geamul celei mai apropiate maşini. Sarah rămâne pe treptele hotelului, în timp ce Jago umblă nervos de colo colo, strângându-şi în mână pumnul învineţit. Încă e întuneric. Aerul e rece şi umed. În depărtare se aude sirena unei geamanduri.

— A dispărut! strigă Jago. Cu maşina şi discul! A luat tot, în afară de căcatu' ăsta de sabie.

Dându-şi seama că încă ţine sabia în mâna rănită, Jago o aruncă scârbit pe trotuar.

Sarah coboară treptele:

— Nu-i nimic, o să ne descurcăm noi cumva.

Apoi ia sabia de jos şi îl atinge uşor pe umăr:

— Arată-mi mâna.

Jago se îndepărtează de ea:

— Cum adică, „noi"? Te-ai folosit şi de mine la fel cum te-ai folosit de mută. Dar mult mai grav.

— Nu mă folosesc de tine. Linişteşte-te!

— Da, am dat-o în bară, muta m-a dus de nas, recunoaşte Jago, dând energic din cap. Dar cum ai putut să te culci cu puştiul ăla fără minte? Nu mai suntem o echipă, s-a terminat.

— Trebuie să te linişteşti, spune ea, încercând să-şi păstreze calmul.

— Ce naiba se întâmplă? întreabă Christopher, ieşind din hotel.

E obosit şi debusolat, dar coboară treptele cu un aer mândru. Jago strânge din dinţi şi i se umflă venele de pe gât. Sarah se teme că o să dea cu pumnul în alt geam – sau poate mai rău.

— Chiyoko ne-a luat discul şi maşina, îi răspunde cahokiana scurt, dorindu-şi să-l vadă întors cât mai repede în hotel.

— Păi cum…? începe Christopher uimit, dar se opreşte când vede faţa lui Jago. Ce naiba, frate, ai adormit la datorie?

Christopher nu realizează ce urmează, iar pumnul lui Jago se repede năprasnic spre gâtul lui. Din fericire, Sarah intuieşte, păşind între ei şi deviind lovitura. Luat prin surprindere, Christopher calcă strâmb cu piciorul rănit şi cade pe trotuar.

— Ce naiba…?

Dar Sarah îl opreşte înainte ca situaţia să devină mai gravă:

— Întoarce-te în hotel şi fă bagajele, Christopher. Trebuie să plecăm.

Christopher se ridică greu în picioare. Jago încă îl fixează cu o privire feroce, şi îşi dă seama că singurul motiv pentru care nu-l atacă din nou e Sarah, care stă între ei.

— Eşti sigură? o întreabă pe Sarah.

— Du-te!

Îi dă cheile de la camerele lor, iar Christopher se întoarce în hotel, olmecul şi cahokiana rămânând faţă în faţă pe trotuar. Sunt separaţi doar de un metru şi jumătate. Arată ca doi boxeri precauţi, care se tem să facă prima mişcare.

— Să nu mai încerci niciodată să-i faci rău! îl previne Sarah.

— Din moment ce îl tot ţii în preajma ta, e clar că-ţi doreşti cu tot dinadinsul să moară, aşa că m-am gândit să-ţi dau o mână de ajutor.

Sătulă până peste cap, Sarah azvârle un pumn spre faţa olmecului. Dar Jago se eschivează şi o înhaţă de încheietură. Cahokiana se întoarce şi îl loveşte cu cotul în coaste. Simte că olmecului i se taie respiraţia, dar strânsoarea lui nu slăbeşte. Jago îi suceşte mâna la spate, punându-i umărul la grea încercare, iar celălalt braţ şi-l face cârlig în jurul gâtului ei. Sarah încearcă să-l lovească peste faţă cu cotul celeilalte mâini, dar olmecul pleacă bărbia, parând lovitura cu creştetul capului.

Totul durează 2,7 secunde. Acum sunt lipiţi unul de altul. Seamănă cu o îmbrăţişare, dar e mai degrabă o strângere de gât. Sarah îi simte respiraţia, iar Jago îi simte bătăile inimii.

— Chiar vrei să facem asta? îi şopteşte el la ureche.

— Promite-mi că n-ai să-i faci rău.

— De ce?

— De dragul meu.

— De dragul tău? Tocmai m-ai trădat. Ar trebui să te omor.

— Ai fost îndrăgostit vreodată, Jago?

— Da.

— Ai fost îndrăgostit vreodată de mai mult de o persoană?

— Nu.

— Nu e uşor.

— Ce vrei să spui, cahokiano?

— Ştii ce vreau să spun.

Olmecul slăbeşte strânsoarea.

— Dacă mă duci de nas, te omor!

— Nu te duc de nas. Dar, dacă asta crezi, omoară-mă acum. Nu vreau să continui alături de cineva care crede că mă folosesc de el.

Strânsoarea slăbeşte şi mai mult.

— N-am de gând să mă împrietenesc cu el şi nici să-l ajut.

— O să-l părăsim în cele din urmă. Jur! Aveam de gând s-o fac azi – tocmai de-aia am petrecut noaptea cu el. Ca să putem pleca pe furiş.

Jago îşi dă seama că nu minte:

— Bine.

— Nu m-am culcat cu el, Jago. Doar ne-am…

Olmecul îşi dă seama că nici de data asta nu minte:

— Bine.

— Promite-mi doar că n-o să-i faci rău până o să-l putem părăsi.

— Promit, oftează Jago, dându-i drumul.

Se îndepărtează unul de celălalt, se privesc în ochi, amândoi gâfâind şi un pic transpiraţi. Există o energie între ei, dar nu au timp de asta, pentru că au lucruri mai importante de făcut.

— Ne trebuie o maşină nouă, spune Sarah.

Jago face semn cu mâna spre un Porsche Carrera decapotabil, parcat pe cealaltă parte a drumului:

— Aia.

Scoate un cuţit din buzunarul de la spate, iar cahokiana îl urmează. Christopher iese din hotel cu bagajele şi se apropie şchiopătând de ei. Olmecul şi cahokiana deranjează un stol de 56 de porumbei, care îşi iau zborul şi fac un viraj larg. Jago duce cuţitul deasupra capotei de pânză, vrând s-o despice ca să o poată fura.

— Aşteaptă! strigă Sarah.

Olmecul înfige cuţitul în pânză, dar cahokiana îl apucă de braţ, împiedicându-l să taie mai departe.

Se uită la porumbeii care se rotesc deasupra capetelor lor. Sunt rapizi. Le aude aripile spintecând aerul.

— Cred că am înţeles.

Jago o sfredeleşte cu o privire sălbatică:

— Ce?

— Enigma, Feo. Puzzle-ul!

— La ce bun, dacă nu avem discul?

— Nu ştiu. Dar, dacă am rezolvat enigma, iar Chiyoko n-a ajuns prea departe, poate reuşim s-o prindem din urmă.

Olmecul scoate cuţitul din capotă:

— Am s-o omor!

Sarah ocoleşte maşina, apropiindu-se de un parapet scund de lângă marginea apei.

— Ea nu te-a omorât, îi atrage atenţia Sarah.

Olmecul nu răspunde. Se plimbă agitat. Cahokiana se aşază. Îşi scoate însemnările şi câteva copii împăturite ale şirurilor de semne din sala cu aur. Christopher se uită la ea, ţinându-se departe de Jago.

Sarah începe să facă însemnări. La început mai încet, apoi tot mai repede. Desenează pe o schiţă, o mototoleşte şi o aruncă pe jos. Desenează pe încă una şi o aruncă, apoi pe încă una şi încă una, şi încă una.

Se opreşte.

Întinde foaia.

— Uite!

Jago o ia. Nu înţelege ce a desenat Sarah peste şirurile aleatorii de litere şi numere.

— Ce-i asta? întreabă el.

— Uită-te aici, aici şi aici, îi explică ea, continuând să-i arate litere şi semne.

Mai întâi o cratimă, apoi opt litere, iar la sfârşit încă o cratimă. – *CHEIAPĂMÂNTULUI* –

— Iar acum, aici, aici şi aici, continuă ea, arătându-i alte litere.

INSTRUCŢIUNI.

Jago se uită la ea cu un aer uluit.

— Deci ai reuşit?

Cahokiana aprobă. Amândoi sunt extaziaţi.

— Şi mai e ceva. Uită-te aici!

Sarah îi arată nişte numere, iar el le rosteşte cu glas tare:

— Cinci-unu-punct-unu-opt, minus unu-punct-opt-trei, şi patru-şase-punct-zero-nouă, unu-zero-punct-unu-doi.

— Exact, spune cahokiana.

— Şi restul? întrebă olmecul, arătând celelalte numere care umplu foile lui Sarah.

— Restul nu înseamnă nimic.

— Iar ce mi-ai arătat mai devreme sunt coordonatele a două locuri, nu-i aşa?

— Da! îi răspunde ea bucuroasă.

— Şi unde sunt?

— Nu-s sigură, dar sunt pe undeva pe-aproape, spune ea cu un aer radios.

Jago îşi scoate smartphone-ul:

— Le caut pe hartă.

— Pe primul îl ştiu, spune ea. L-am găsit cât am stat în Mosul şi am încercat să localizez toate coordonatele din indiciul meu.

Face o pauză.

— E Stonehenge.

Jago ridică privirea din telefon, şi chipul lui devine la fel de radios ca al cahokienei:

— Un cerc de pietre.

— Da.

— La fel ca discul – un disc de piatră.

— Da! spune ea, luându-l de braţ şi strângându-l cu entuziasm.

Se uită iarăşi la smartphone şi introduce coordonatele celui de-al doilea loc într-un program numit *~geohack,* apoi întoarce ecranul spre Sarah, să vadă şi ea harta. Christopher îi priveşte cu mâinile în sân. Nu s-au mai uitat la el de câteva minute. Observă cât de bine se înţelege Sarah cu Jago, uşurinţa şi entuziasmul cu care schimbă idei. Şi simte că noaptea petrecută cu ea a fost lipsită de sens. Se apropie de ei, dar nu ştie ce să spună, nu ştie cum să se facă util. Nu ştie cum s-o facă pe Sarah să-l considere pe el partenerul ei, nu pe Jago.

— Munţii Alpi, spune Sarah, mărind harta.

— Nu se vede niciun drum.

— Dar e un lac. Lacul Beluiso.

— Avem nevoie de un avion, nu de o maşină, spune Jago îngândurat. Unul care să poată ateriza pe apă.

Christopher întinde mâinile cu un aer plin de sine.

— Am eu un hidroavion, îi întrerupe el. Dar e ancorat pe lacul Michigan.

Sarah dă ochii peste cap:

— Nu-i deloc amuzant.

Dar Christopher nu se lasă intimidat şi face semn cu mâna spre apă:

— Serios. Am unul exact ca ăla.

Cahokiana şi olmecul se uită în direcţia arătată de Christopher şi văd un hidroavion Bush Hawk de patru locuri, vopsit în portocaliu, plutind în mijlocul portului turistic.

— Şi are aceeaşi culoare. Nu-mi dau seama cum de nu l-aţi văzut. Mai ales că sunteţi *Jucători…*

Cei doi nu iau în seamă ironia lui.

— Deci până la urmă nu furăm o maşină, spune Sarah, uitându-se la Jago.

— Nu, râde el complice, furăm un avion.

34.341568, 108.940175{147}

Chiyoko Takeda

VILA TSOUKALOS, VIA CERETO NR. 20, CAPO DI PONTE, ITALIA

Chiyoko opreşte Peugeot-ul 307 pe o alee cu pietriş, lângă un Ferrari negru de colecţie. „Casa” din faţa ei e o vilă italiană imensă, înconjurată de mesteceni şi chiparoşi. E complet izolată.

Jucătoarea Mu rămâne în maşină o vreme, plănuind întâlnirea în detaliu. Îşi scrie întrebările pe nişte cartonaşe, nefiind prima oară când interoghează o persoană în acest fel. Chiyoko ştie că, pentru unii, tăcerea ei e intimidantă, iar cartonaşele o fac şi mai intimidantă. Când termină, coboară din maşină, luând rucsacul lui Jago de pe scaunul pasagerului.

Şi-a schimbat hainele. Poartă o rochie scurtă cu pense, un tricou galben şi pantofi de piele cu toc jos. Are părul împletit în două cozi, un machiaj discret şi ochelarii în formă de inimioare, care îi dau un aer de nimfetă. Se apropie de uşile uriaşe de stejar şi se uită la ceas: 7:36 a.m. Apasă pe butonul soneriei. Dinăuntru se aude lătratul unor câini – par să fie de talie mare. Şaptezeci şi opt de secunde mai târziu, aude ghearele câinilor pe podea, de cealaltă parte a uşii.

Capacul unui vizor se dă la o parte şi un bărbat întreabă:

— *Chi è?*{148}

Chiyoko ridică primul cartonaş. E scris în engleză: *Sunt mută.*

— Ah… spune bărbatul pe un ton şovăielnic.

Pe al doilea scrie: *Vorbiţi engleza, vă rog?*

— Da, răspunde el.

Chiyoko afişează un zâmbet radios. Dă jos rucsacul din spate, dându-i de înţeles bărbatului că i-a adus un cadou. Încă un cartonaş:

Am venit din partea lui Cheng Cheng Dhou.

— *Dio*{149}, spune bărbatul îngrijorat, închizând capacul vizorului.

Chiyoko scoate discul din rucsac şi se uită deasupra capului. Vede o cameră video montată în colţul marchizei şi ridică discul. Ştie că lui Musterion îi e frică, aşa că îşi apropie genunchii, aşa cum ar face o fetiţă.

— *Dio,* repetă bărbatul.

Unul dintre câini latră, iar Jucătoarea Mu coboară discul şi îndreaptă un alt mesaj spre cameră: *Sunt nepoata lui. Mi-a spus că vrea să vă aduc asta.*

Trec douăzeci şi şapte de secunde.

Se aude un zăvor.

Încă unul.

Şi încă unul.

Chiyoko pune discul în rucsac şi rucsacul pe umăr, apoi îşi trage rochia mai jos. Câinii latră şi uşile se deschid.

Un bărbat scund, cu părul dat pe spate într-o frizură impecabilă, ţine în lesă doi *cane corso*{150}. Bărbatul încă e în pijamale, iar în picioare poartă mocasini fini din piele. Chiyoko face o mică plecăciune.

— Vă rog, intraţi, spune bărbatul, cu un uşor zâmbet. Îmi cer scuze pentru câini. Aţi venit… pe neaşteptate.

Câinii mârâie, iar Musterion îi trage în spate. Chiyoko îşi concentrează *chi*-ul şi se uită pe rând în ochii lor. Câinii se aşază în fund, iar cel din stânga scheaună. Jucătoarea Mu se aşază într-un genunchi şi îl scarpină sub bărbie, iar ochii lui negri devin blânzi.

Chiyoko se uită la Musterion cu un zâmbet dezarmant şi îi întinde un cartonaş.

Sunteţi singur?

Mâna lui Musterion tremură când citeşte mesajul.

— Doar eu şi câinii. De ce?

Câini încep să se gudure, bătând cu cozile în podea. Nu observă teama bruscă a stăpânului lor, care are îndoieli cu privire la fata pe care a primit-o în casă. Chiyoko îi întinde un alt cartonaş.

Discul e de la Stonehenge, nu-i aşa?

— Cred că… aş vrea să plecaţi, spune Musterion, apoi pocneşte din degete spre câini, dar animalele nu-i dau ascultare.

Încă un cartonaş.

Cum îl folosesc?

— Eşti una dintre ei, spune Musterion cu spaimă în glas.

Dă să se îndepărteze, trăgând de lese, iar Chiyoko se ridică în picioare. Câinii se uită la ea cu nerăbdare, ca şi când ar aştepta să primească ceva bun de mâncare. Dar Jucătoarea Mu scoate un colac de funie. *Hojo*-ul. Musterion dă drumul la lese, se răsuceşte pe călcâie şi o ia la fugă. Chiyoko aruncă *hojo*-ul, care i se înfăşoară în jurul gâtului. Trage cu putere şi Musterion se prăbuşeşte pe podea. Câinii latră voios, ca şi când ar fi un joc. Musterion încearcă să se ridice, dar Chiyoko se urcă cu picioarele pe el. Îi apasă cu călcâiul pe un punct de presiune de pe piept, strivindu-i plămânul drept. Musterion gâfâie, iar Chiyoko îi apropie un cartonaş de faţă.

Cum îl folosesc?

După ce îi răspunde, Jucătoarea Mu îi arată ultimul cartonaş.

Aisling Kopp, Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Christopher Vanderkamp

LACUL BELUISO, LOMBARDIA, ITALIA

Aisling încă nu a hotărât ce va face. Să se ducă la Stonehenge? Sau să mai aştepte, ştiind că acolo e în siguranţă şi că, între timp, vor muri alţi Jucători? Acum, că s-a obişnuit cu locul şi, foarte probabil, a descifrat picturile rupestre, a început să-i placă această misiune secundară – îi place să campeze în natură.

A ieşit la vânătoare. S-a săturat de peştera cu profeţii morbide. Aerul curat îi limpezeşte mintea, ajutând-o să decidă cât va mai rămâne acolo şi să-şi pună ordine în gânduri.

Când era foarte mică, tatăl ei a adus-o chiar în acest loc. Aisling se gândeşte că ar fi putut creşte fericită aici.

Deodată se aude ecoul îndepărtat al unui motor. Dar celta îl ignoră. Milano e relativ aproape, spre vest, şi de când a ajuns aici a auzit trecând multe avioane mici. Aşa că îşi vede de treabă. Scoate iepurele alb din capcană, îi despică burta şi îi scoate maţele. Apucă o margine a blănii şi începe s-o jupoaie. Dar după câteva clipe se opreşte. Ceva e diferit.

Avionul zboară la mică altitudine.

Şi coboară tot mai mult.

Motorul huruie şi scuipă, iar ea îşi dă seama.

Vine cineva.

Vine să vadă ce a văzut şi ea.

Îşi şterge de blugi mâinile pline de sânge şi ia puşca.

Gata cu aşteptarea.

Liniştea lui Aisling e tulburată, la fel cum a fost tulburată şi liniştea tatălui ei.

Lacul Beluiso e lung, flancat de munţi pe toate părţile. Avionul e pilotat de Christopher. A făcut mai multe ore de zbor decât Sarah şi Jago. A luat lecţii de pilotaj în timp ce puştii asasini învăţau krav maga{151}.

— În sfârşit eşti bun la ceva, mormăie Jago.

Dar Christopher îl ignoră. Se simte bine. Ba chiar îşi aşază o mână pe piciorul lui Sarah, iar ea nu i-o îndepărtează. Trec pe deasupra

lacului de la nord la sud, apoi se întorc. Christopher reduce viteza şi coboară. Hidroavionul atinge apa, alunecând în salturi pe luciul lacului. Virează spre vest, iar când ajunge aproape de ţărm, opreşte motorul. Jago sare în apă şi se îndreaptă cu paşi mari spre mal, apoi îşi consultă GPS-ul şi intră în pădure. Cahokiana sare şi ea, pornind în urma lui. Christopher scoate capul pe uşă:

— Aştept aici. Panta e prea abruptă pentru genunchiul meu.

— Ne întoarcem cât putem de repede, îi răspunde Sarah. Ai pilotat excelent.

Christopher îi mulţumeşte plecând uşor capul şi încercând să-şi stăpânească zâmbetul. S-a simţit inutil când i-a urmărit pe Sarah şi Jago dezlegând şirurile de numere – pe care Christopher nici acum nu le înţelege şi probabil nu le va înţelege niciodată. Dar, până la urmă, se pare că le poate fi de folos. Jago deja a dispărut printre copaci. Sarah zâmbeşte şi intră în pădure, urcând panta cu pas iute.

Aisling caută o poziţie bună. Puşca e grea, inelele harnaşamentului zornăie, iar coborâtorul Pirana{152} e strâns bine între două bucle de coardă. Trebuie să ajungă într-un loc de unde îi poate vedea bine pe vizitatori.

Pe Jucători.

Bunicul a învăţat-o ca mai întâi să tragă şi abia apoi să pună întrebări. Şi, iniţial, aşa avea de gând să joace Jocul Final. După ce s-a uitat îndelung la picturile rupestre, şi-a schimbat părerea.

Atârnată în coardă, Aisling se strecoară printre copaci, sărind peste stânci, peste trunchiurile căzute şi peste văile versantului.

Dacă sunt prietenoşi? Dacă uciderea poate fi evitată?

Strânge mâna pe ţeava puştii.

Dar dacă nu sunt, şi uciderea e necesară?

Sus, sus, mai sus.

Tot mai repede. Sarah o ia înainte, sărind ca o căprioară. Jago se ţine după ea, dar nu-i e uşor. Cahokiana se opreşte. Se opreşte şi olmecul. Sarah se apleacă pe vine şi face semn cu mâna. Jago o vede şi el – o coardă verde-închis cu o mică buclă, întinsă pe o potecă de cerbi. O cursă.

— E un Jucător în zonă, spune olmecul.

Sarah aprobă din cap şi scoate pistolul:

— Dar nu Chiyoko. N-ar fi avut niciun motiv să întindă o capcană chiar în dimineaţa asta.

— De acord, spune Jago, verificându-şi GPS-ul. Suntem aproape. La vreo sută de metri.

În afară de pistol, singurele arme pe care le au la dispoziţie sunt trupurile lor şi sabia Jucătoarei Mu. Restul armamentului era în

Peugeot.

— Să mergem, spune cahokiana, trosnindu-şi gâtul.

Aisling se opreşte pe o stâncă aflată mult deasupra intrării în peşteră. Prinde coarda, verifică ancorele şi scoate dintr-o cutie atârnată la şold un binoclu mic, cu lentile puternice. Se uită în josul versantului – nimic. Îşi atârnă binoclul la gât, apoi trage de coarda înfăşurată în jurul coborâtorului şi îşi aşază puşca în spate. Se întoarce cu spatele spre lac – apucând un capăt al coardei – apoi depărtează picioarele şi sare. Un şoim se sperie şi îşi ia zborul.

Sarah şi Jago ajung la marginea unei poieni şi, deasupra lor, un şoim îşi ia brusc zborul. Cineva sau ceva l-a speriat. Amândoi se întreabă: *Cine?* Sunt urme peste tot.

Nu unul dintre Jucătorii solizi. Nici Alice, nici Maccabee, nici Hilal.

Ci o fată.

Olmecul şi cahokiana văd o grămadă de crengi lângă o spărtură în versantul de piatră. O peşteră. Se uită unul la altul şi, fără să-şi spună nimic, cad de acord că înăuntru se află lucrul spre care i-a condus indiciul. Sarah ridică trei degete.

Două.

Unu.

Pumn.

O iau la fugă prin poiană, iar şoimul scoate un ţipăt care răsună în valea alpină.

Şoimul ţipă. Aisling se opreşte şi se întoarce la 180 de grade. Duce binoclul la ochi şi se uită în jur. Tot nu vede nimic, dar în ultimele 46 de secunde n-a supravegheat împrejurimile. Stă atârnată încă un minut, aşteptând un semn, dar nu zăreşte nimic. Se întoarce cu faţa spre versant şi îşi continuă coborârea.

Sarah aprinde lanterna şi cercetează peştera. Un sac de dormit. Un rucsac sprijinit de perete. Cenuşa unui foc. Lemne de foc. O grămăjoară de oase de animale. Pe un perete, desene şi însemnări în cărbune.

— Nu e nimeni, spune Jago.

— Sigur nu e Chiyoko.

— Norocul ei, adaugă olmecul, aprinzându-şi lanterna. Ia uite, spune el cu glas scăzut.

Se află în faţa picturii străvechi pe care Aisling a contemplat-o aproape o săptămână.

— Aştia suntem noi, spune Sarah cu un aer uimit. Toţi doisprezece.

— Sau ceva care seamănă cu noi, încuviinţează Jago.

— Monoliţii… Stonehenge.

— Iar ăsta e o rudă de demult a lui kepler 22b.

Jago vârâ GPS-ul în buzunar, scoate smartphone-ul şi fotografiază pictura.

Sarah îşi plimbă mâna peste ea.

— Silueta asta ţine un disc în mână. Pare… pare că îl pune pe piatra asta, spune ea, aşezând degetul pe un monolit cu un pumnal desenat pe el.

Jago coboară telefonul:

— Sau îl pune *în* piatră.

Se uită la pictură în tăcere. E povestea lor, trecutul şi viitorul lor.

Totul şi nimic.

Tot timpul.

Peste tot.

— Crezi că…? începe Sarah, dar se opreşte.

— Aşa trebuie să folosim discul ca să punem mâna pe Cheia Pământului…? continuă olmecul.

— Asta trebuie să fie, şopteşte ea cu emoţie în glas.

Jago fotografiază detalii ale picturii.

— Şi asta ce-i? întreabă cahokiana, făcând semn spre globul de foc de deasupra scenei.

— Soarele? Luna? Casa lui kepler 22b?

Sarah clatină din cap:

— E un meteorit, sunt sigură. Asta e povestea noastră sau măcar o parte din ea.

— Se poate.

Sarah îl ia de mână:

— Am văzut destul, Feo. Trebuie să plecăm.

Jago încuviinţează, cu o mutră posomorâtă:

— Trebuie să luăm discul înapoi.

Olmecul şi cahokiana nu văd cea de-a doua pictură. Cea cu femeia care pluteşte singură pe ocean, după Jocul Final.

Aşa că nu au revelaţia.

Ca Aisling.

Aisling se opreşte pe o lespede îngustă deasupra poienii şi se uită din nou cu binoclul. Îi vede.

Sunt doi. Surprinzător.

Ia puşca de pe umăr. Ridică cele două capace ale lunetei, trage încărcătorul şi expiră, nemişcată. Face toate astea în mod natural – le-a făcut de multe ori şi se simte bine să omoare de la distanţă. Dar acum nu va omorî. Nu încă. Ridică degetul de pe trăgaci. Vrea să se uite cu atenţie la ei, apoi să decidă ce va face.

Viaţă sau moarte?

Unghiul nu-i permite s-o vadă pe fată, dar pe băiat îl vede bine. E

unul dintre Jucătorii slabi. Jago Tlaloc? Sau Jucătorul shang? Spre deosebire de shang, Jago nu a aruncat pe nimeni în aer la Convocare. Dar shangul merită să moară. Pune degetul pe trăgaci, simţind tensiunea arcului.

— Hai odată, mormăie ea, mijind ochii. Întoarce-te. Lasă-mă să-ţi văd feţişoara…

Sarah iese din peşteră în urma lui Jago. Se uită peste umăr la muntele care se înalţă în spatele copacilor. Vede o sclipire pe la jumătatea versantului: o lunetă.

— Fugi! strigă Sarah. Ascunde-te în pădure!

Jago nu întreabă de ce. Are încredere în ea, aşa că o ia imediat la fugă. Sarah fuge şi ea, ridicând pistolul peste umăr şi trăgând în direcţia muntelui.

Un glonţ loveşte stânca aproape de umărul lui Aisling, făcând-o să tresară. Focuri de acoperire, ca să se poată retrage în siguranţă printre copaci. Aisling ar fi trebuit să-i împuşte când a avut ocazia.

Şi totuşi…

Eu cum aş reacţiona dacă aş zări un trăgător cu puşca îndreptată spre mine? se întreabă Aisling.

E un ciclu nesfârşit, îi răsună în minte vorbele tatălui ei. Ceea ce înseamnă că poate exista posibilitatea de a-l întrerupe.

Aisling trage un foc în aer. Vrea să le atragă atenţia. Coboară arma şi strigă:

— Sunt Aisling Kopp, celta din seminţia 3. Oricine aţi fi, ascultaţi-mă!

Sarah şi Jago se ghemuiesc în spatele unui arbore gros. Apoi întind gâtul, încercând s-o vadă pe atacatoare, dar deja nu se mai zăreşte versantul muntelui.

— Nu ne poate vedea, spune olmecul.

— Aveţi discul? strigă Aisling, cu disperare în glas.

Sarah se încruntă la Jago:

— De unde ştie de disc? Nu avea cum să vadă că l-ai luat de la Convocare.

— Ascultaţi-mă, dacă îl aveţi şi ştiţi ce să faceţi cu el, nu-l folosiţi!

— Încearcă să ne păcălească, spune olmecul. Vrea să ne împiedice să găsim Cheia Pământului.

— Repet, NU FOLOSIŢI DISCUL!

— La naiba cu ea! şopteşte Sarah. Să plecăm de aici.

Jago e de acord.

— Dacă îl aveţi, nu mergeţi în Anglia. O să…

Dar vocea lui Aisling e acoperită de un huruit gutural – Christopher a pornit motorul hidroavionului.

— A auzit împuşcăturile, spune Sarah.

Jago se ridică în picioare şi se întoarce cu spatele la poiană.

— Trebuie să plecăm de aici şi s-o găsim pe Chiyoko, spune el, coborând cu grijă pe panta abruptă.

Sarah porneşte în urma lui, aruncând o singură privire în spate. Încă o aude pe Jucătoare strigând de pe versantul muntelui, dar nu-i mai disting vorbele. Ceva din povestea asta a tulburat-o, dar nu-şi dă seama ce anume.

Aisling continuă să tragă, dar motorul avionului nevăzut face un zgomot prea puternic, iar vocea ei nu răzbate până la cei doi Jucători. Izbeşte cu palma în perete, legănându-se în harnaşament. N-au vrut s-o asculte până la capăt şi nici nu i-a împuşcat. N-a fost ziua ei cea mai productivă. Privirea îi cade pe puşca grea şi se uită la ea de parcă acum ar vedea-o pentru prima oară.

— Ei bine, mai e timp.

O duce la umăr şi trage de încărcător, vârând un cartuş pe ţeavă. Lacul i se întinde la picioare, iar motorul avionului continuă să huruie. Ca să fugă, trebuie să decoleze şi să intre în bătaia armei. O ţintă uşoară.

— Am încercat să le vorbesc, îşi spune celta. Acum să încerc şi cealaltă variantă.

Christopher se bucură când o vede pe Sarah, dar e dezamăgit că s-a întors şi Jago. Cei doi sar în apă şi urcă în avion.

— Ce s-a întâmplat?

— Cineva a tras în noi, spune olmecul.

— După zgomot, aş zice că era o armă de mare calibru.

— Du-ne de aici, spune Sarah. Am găsit ce căutam.

— Excelent, spune Christopher, dar nu se sinchiseşte să întrebe ce crâmpei de mitologie extraterestră au mai descoperit.

Îşi pun cu toţii căştile cu microfon, iar Christopher pune mâna pe manşă, virează şi deschide supapa de admisie.

— Să zbori la altitudine mică şi să rămâi în spatele copacilor cât mai mult posibil! îi spune Sarah în microfon.

Christopher înalţă avionul, menţinându-l aproape de luciul apei, până ajung la marginea lacului.

— Ţineţi-vă bine! spune el, apoi trage cu putere de manşă şi hidroavionul se înalţă brusc.

Aisling duce luneta la ochi.

Acum e momentul.

Respiră.

Foc.

Încărcător.
Foc.

Un glonţ se înfige în fuzelaj, făcând ţăndări o fereastră de pe partea stângă. Christopher trage de manşă, iar avionul se clatină în faţă şi în spate. Apoi sar scântei când un al doilea glonţ atinge elicea.

— Te descurci? întreabă Sarah palidă, apucându-l pe Christopher de braţ.

— Da, mă descurc, spune el printre dinţi.

Nu vrea să se prăbuşească din nou cu avionul. Virează puternic la stânga.

— Ce dracu' faci? strigă Jago.

Muntele e chiar în faţa lor, ca un zid.

— Ies din raza ei!

Jago se uită la versant şi zăreşte sclipirea unei ţevi de puşcă.

Un glonţ spintecă aripa dreaptă, iar Christopher accelerează şi mai mult.

— Sus, sus, sus! ţipă Sarah.

Aisling nu se mai uită prin lunetă.

Trage al 5-lea cartuş.

Din nou aripă.

Avionul a ajuns la o sută de metri şi se apropie vertiginos.

Al 6-lea cartuş.

Unul dintre flotoare{153}.

Al 7-lea.

Elicea.

Al 8-lea.

Din nou fuzelajul.

Când îl trage pe al 9-lea, avionul deja i-a ajuns deasupra capului şi accelerează paralel cu versantul. Motorul huruie mai tare din pricina suprasolicitării, iar din rezervor se preling picături de combustibil.

În cele din urmă, avionul dispare peste culmile dinspre vest.

Aisling zâmbeşte.

N-o să ajungeţi departe.

Chiyoko Takeda

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL MALPENSA, MILANO, ITALIA

La aeroportul din Milano, înainte să se îmbarce pentru Heathrow, Chiyoko scrie un e-mail.

Dragă An,
Sunt în drum spre Stonehenge. În curând voi avea Cheia Pământului. Şi astfel voi câştiga prima rundă. Înainte să continui Jocul, am să vin la tine, dragul meu. Am să-ţi dau mai mult din mine. Promit.
A ta până la Sfârşit,
C.

Apasă pe butonul de trimitere.
În curând va câştiga.
În curând va ajunge acolo.
În curând va fi cu el.
În curând.

Hilal ibn Isa al-Salt

BISERICA LEGĂMÂNTULUI, REGATUL AXUM, NORDUL ETIOPIEI

— Nu se poate, nu se poate, nu se poate.

Hilal ibn Isa al-Salt are un glas slăbit şi nedesluşit, de om care delirează.

— Sst! Linişteşte-te, Hilal.

Eben stă alături de el pe un taburet, aplecat deasupra mesei chirurgicale din inox. De pe perete îi veghează un crucifix mic din cositor.

— Am fi ştiut.

Hilal e plin de arsuri. Mâinile, faţa, pieptul şi capul îi sunt acoperite cu bandaje largi.

— Nu se poate s-o fi găsit. Am fi ştiut.

— Da, Hilal. Acum linişteşte-te.

— S-ar putea… s-ar putea… s-ar putea să mă înşel…

Îşi pierde cunoştinţa. Eben ibn Mohammed al-Julan leagă braţul teafăr al lui Hilal. Îl apucă de încheietură şi i-l întoarce cu palma în sus, lovindu-i uşor cu degetele partea interioară a cotului. Hilal îşi revine brusc:

— S-ar putea să mă înşel!

— Pace, Jucătorule.

Eben ia o seringă de pe masă, împinge uşor pistonul ca să scoată aerul din ea, apoi apasă cu un deget pe o venă groasă, înfige acul rece în piele şi injectează conţinutul în sângele discipolului.

— S-ar putea să mă înşel, spune Hilal. Evenimentul ar putea fi inevitabil, ar putea fi…

Dar îşi pierde din nou cunoştinţa. Eben scoate acul şi apasă cu degetul pe înţepătură. Hilal are puls bun, iar respiraţia i se linişteşte. Nu mai simte durerea. Eben se uită la crucifix. Flacăra lămpii tremură. Curentul încă nu a revenit. Generatoarele sunt tot oprite.

Dar a vorbit cu cineva printr-o staţie de emisie-recepţie şi a aflat că o explozie solară a oprit toate sistemele electrice, dar numai în nordul Etiopiei.

Se roagă.

Pentru că cine ar putea direcţiona o explozie solară? Şi cine ar fi putut afla ce încerca Hilal să facă?

Continuă să se roage.
Strânge din dinţi.
Fiinţele n-ar trebui să se amestece.

An Liu

LOCUINŢA LUI LIU, STRADA JINBAO, NR. 6, APARTAMENT 66, BEIJING, CHINA

An Liu citeşte e-mailul lui Chiyoko de 134 de ori.

Trupul lui nu se poate opri

TREMURĂclipeşteclipeşte-TREMURĂTREMURĂTREMURĂ

TREMURĂclipeşte-TREMURĂTREMURĂTREMURĂ-TREMURĂ

ClipeşteTREMURĂclipeşteclipeşte-clipeşte-clipeşteTREMURĂ-clipeşteclipeşteclipeşteTREMURĂ-clipeşte

TREMURĂTREMURĂTREMURĂ-clipeşte

nu se poate opri din tremurat.

Se târăşte prin locuinţa lui secretă din Beijing până la talismanele înfăşurate în catifeaua roşie. Îi ia 22 de minute să străbată 78 de picioare. Nu i-a fost niciodată atât de rău. Niciodată.

Clipeştetremurătremurăclipeşte-clipeştetremurăclipeştecli- peşte-clipeşte-clipeşte TREMURĂclipeşteclipeşteclipeşte-clipeşte.

Atinge şuviţa de păr de la Chiyoko şi trupul continuă să-i tremure, dar nu atât de rău.

Nu va *clipeşteclipeşte* nu va aştepta.

Oricum, după ce a detonat bomba în *TREMURĂclipeşte* în Xi'an, China a devenit prea periculoasă pentru el.

Va *clipeşte* va pleca.

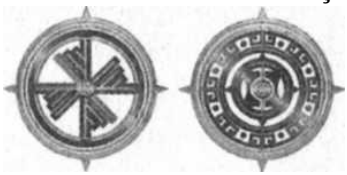
Clipeşteclipeşte. Îşi va lua jucăriile *TREMURĂ* şi se va duce la iubita lui.

Îşi va schimba modul de a Juca.

Iar când o va găsi, când va sta în preajma ei, se va linişti.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Christopher Vanderkamp

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL MALPENSA, MILANO, ITALIA



Unul dintre gloanţele lui Aisling a găurit o conductă de combustibil a hidroavionului, aşa că au fost nevoiţi să aterizeze de urgenţă pe un alt lac, aflat la 17 km spre vest. Au abandonat Bush Hawk-ul şi au mers pe jos până în orăşelul Bondione, de unde au furat un Fiat vechi. Din momentul în care au aterizat, au avut nevoie de cinci ore şi 17 minute să ajungă la aeroport. Prea mult.

Sarah se îndreaptă spre parcarea etajată aflată în partea nordică a terminalului şi urcă rampa în spirală. Nimeni nu vorbeşte. Tustrei sunt murdari şi frânţi de oboseală.

Trec pe lângă maşinile înşirate în parcare. Maşini ale unor oameni plecaţi în călătorie. Oameni care muncesc. Oameni în vacanţă. Oameni care îşi trăiesc viaţa.

Fără să ştie că totul se va sfârşi.

Sarah calcă pedala de frână.

— Nu se poate!

— Ce-i? întreabă Jago, uitându-se în jur după eventuali trăgători.

Cahokiana face semn cu mâna:

— Peugeot-ul!

Parchează pe un loc de lângă vechea lor maşină, a cărei floare de pe capotă pare să-şi râdă de ei.

— Cel puţin ştim că Chiyoko a trecut pe aici, spune Sarah.

— Şi că ne-a luat-o cu mult înainte, adaugă Jago.

Gândindu-se la prăbuşirea căreia îi supravieţuise şi la aterizarea forţată cu hidroavionul, Christopher spune:

— Poate e un semn că ar trebui să conducem.

Cahokiana opreşte motorul:

— Nu, asta înseamnă că *trebuie* să zburăm. Trebuie să o prindem din urmă.

— O să pună mâna pe Cheia Pământului cât de repede o să poată, adaugă Jago. Şi trebuie să fim acolo când o să se întâmple asta.

— Bine, spune Christopher dezamăgit, punând mâinile în sân.

Jago se întoarce în scaun:

— Dar ai putea să vii *tu* cu maşina. Ne întâlnim acolo.

Sarah chicoteşte fără să vrea, iar Christopher se încruntă, însă încearcă să n-o ia personal. Hotărăşte să-l suporte pe Jago până când Sarah se va sătura de el – n-are niciun dubiu că, în cele din urmă, se va sătura de el.

— Du-te naibii, Tlaloc, spune Christopher. Dacă tot am rămas, n-am de gând să plec acum.

Jago deschide portiera:

— Păcat.

Coboară tustrei din maşină şi se apropie de Peugeot, iar olmecul scoate cheia de rezervă dintr-un compartiment secret de sub bara din spate. Deschide portbagajul şi găseşte totul la locul său. Armele, computerele, hainele, obiectele personale. Paşapoartele şi vizele, cardurile de credit şi trusa medicală, care conţine cinci seringi cu cortizon. Sarah injectează două în genunchiul rănit al lui Christopher, care se crispează, dar în câteva clipe se simte mai bine şi hotărăşte să lase în maşină una dintre cârje. Apoi îşi împachetează tustrei lucrurile în geamantane pe rotile, iar Sarah întreabă:

— Ce facem cu armele?

— Nu le putem lua în avion, spune Christopher.

— Te-ai gândit mult până să-ţi dai seama? ripostează Jago.

— Du-te naibii!

— Am glumit, *amigo*.

Jago deschide o servietă şi scoate un mic pistol semiautomat. Christopher n-a mai văzut niciodată aşa ceva: e alb şi mătuit.

— Dar pe *astea* putem să le luăm în avion, spune olmecul cu un aer încântat.

— Ah, am uitat de ele, răspunde Sarah pe un ton recunoscător.

— Ce dracu' sunt astea? întreabă Christopher.

— Pistoale făcute din ceramică şi plastic polimeric. N-au nicio componentă metalică, nici măcar muniţia. Şi nu pot fi detectate cu dispozitive imagistice, explică el cu mândrie.

— Şi cum, urcaţi cu ele la bord? spune Christopher.

— Nu, o să le punem într-o valiză.

— În regulă, spune Sarah.

Apoi pune mâna pe al doilea şi vâră un încărcător în el, luând încă unul de rezervă – la fel face şi Jago.

— Vrei şi tu unul? îl întreabă olmecul pe Christopher.

— Nu, mersi.

— Ce bine, pufneşte Jago. Oricum n-avem decât două.

Sarah pune o mână pe braţul olmecului:

— Eşti gata?

— Categoric.

Deşi nu le place, lasă în urmă restul armelor şi echipamentelor electronice de contrabandă. Jago vâră şi sabia lui Chiyoko în

portbagaj, apoi încuie maşina şi îi loveşte afectuos capota:

— Am să mă întorc după tine, frumoaso.

Urcă pe trotuar şi pornesc spre terminal. Din obişnuinţă, Sarah îi numără pe toţi agenţii înarmaţi care îi ies în cale. Cincisprezece ofiţeri în negru cu mitraliere Beretta ARX 160. Două unităţi K-9 cu câini alsacieni de talie mare. Doi poliţişti sub acoperire care fumează într-un colţ, pe sub ale căror bluze de trening se văd umflăturile tocurilor de umăr. Cu toţii îşi văd de treabă, scrutând mulţimea de pasageri.

Christopher urmăreşte privirea lui Sarah, observând şi el poliţiştii:

— Să-i întrebăm dacă au văzut vreo hoaţă japoneză?

— Lasă gluma, spune cahokiana, uitându-se drept înainte. Nu ne permitem să întârziem.

Christopher merge şchiopătând în urma lor şi îşi dă seama că simpla lui prezenţă e o întârziere. Încearcă să ţină pasul cu ei. Se aşază la coadă în faţa biroului British Airways. Aşteaptă cu răbdare. Nu deranjează pe nimeni. Înaintează odată cu rândul. Nu vorbesc. Se uită în telefoanele mobile, la fel ca toţi ceilalţi. Nu arată de parcă ar participa la un joc a cărui miză e soarta lumii. Şi nu par genul care umblă prin aeroport cu arme de ultimă generaţie.

— *Avanti!*{154} spune angajatul de la birou.

Sarah şi Jago îşi pun telefoanele în buzunar şi se apropie de el, cu o înfăţişare la fel de puţin suspectă ca a unor puşti prăfuiţi şi sătui de zbor. Christopher se sprijină de tejghea alături de ei şi întinde paşaportul autentic, în timp ce olmecul şi cahokiana folosesc două dintre paşapoartele false primite de la Renzo – identităţi noi. Cumpără bilete pentru Londra. Prima cursă pleacă peste două ore. Nimeni nu pune nicio întrebare, iar geamantanul cu armele e preluat de o bandă rulantă. Când se îndepărtează de tejghea, Jago zâmbeşte şi îi spune lui Christopher:

— Apropo, amice, să ştii că bagajele noastre sunt pe numele tău.

— Eşti o scârbă, răspunde Christopher.

— Nu-i nimic, îl linişteşte Sarah, aruncându-i o privire aspră lui Jago, deşi nu i se pare o mişcare proastă. În caz că armele sunt depistate, va fi luat la întrebări Christopher, iar ea şi olmecul vor putea să-şi continue drumul. Se vor întoarce la el după ce o vor fi înfruntat pe Chiyoko.

În timp ce merg prin tunelul care duce la poarta de îmbarcare, Sarah şi Jago îl depăşesc iarăşi pe Christopher. Sarah şi-a petrecut cu el noaptea dinainte, dar acum totul a fost dat uitării. În afară de momentul în care l-a lăsat să-i pună mâna pe coapsă în hidroavion, abia dacă s-au mai atins, iar acum se simte mai apropiată de Jago. Cei doi Jucători sunt concentraţi şi, în acelaşi timp, nerăbdători, plini de o energie pe care Christopher n-o poate înţelege.

El nu e încântat de călătoria la Stonehenge. Lui nu-i pasă de Cheia

Pământului, de Eveniment sau de Fiinţele din Ceruri. Nu-i pasă decât de Sarah.

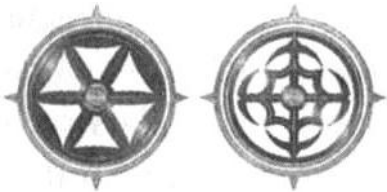
Lui Christopher îi e teamă.

Şi pentru ea, şi pentru el.

Îi e teamă pentru că se gândeşte într-una că unul dintre aceşti doi Jucători va muri.

Maccabee Adlai, Baitsakhan

SPITALUL GENERAL SFÂNTUL GABRIEL, ADDIS ABEBA, ETIOPIA



Baitsakhan a rămas fără doi veri şi un frate, iar acum fără o mână. Dar încă îl are pe Maccabee Adlai. Este într-un spital privat din Addis Abeba, iar cheltuielile le-a suportat Maccabee. Donghul stă în capul oaselor pe pat, sorbind cu paiul apă cu gheaţă. A fost operat de urgenţă şi i s-au făcut transfuzii cu 12 pinte{155} de sânge – două au fost de la Maccabee, care e donator universal.

— Întâi axumitul, apoi harrapica, spune Baitsakhan gândindu-se deja la răzbunare.

Nabateanul stă lângă el pe un scaun de lemn, cercetând cu atenţie globul de sticlă:

— Nu prea ştiu ce să zic.

— Sânge pentru sânge, frate. Sânge pentru sânge.

Maccabee clatină din cap:

— Nu, trebuie să schimbăm tactica. În Jocul Final nu e vorba despre răzbunare.

Baitsakhan îşi freacă bandajul de la mâna retezată:

— De ce nu? Dacă îi omoram pe toţi, atunci o să câştige unul dintre noi. Dacă ne excludem pe noi, mai sunt opt Jucători. Poate chiar mai puţini.

În glob se aprinde o lumină difuză.

— Nu, Baitsakhan. Nu l-ai ascultat pe kepler 22b. Unul dintre noi *poate* câştiga dacă mor toţi ceilalţi, dar asta nu e o garanţie. Tot avem nevoie de chei. Trebuie să le facem pe plac Creatorilor.

Baitsakhan scuipă pe podea:

— Deja avem o cheie. Crede-mă, frate. Calea mea o să dea roade.

Maccabee nu spune nimic. Globul străluceşte mai tare, dar nu e o lumină orbitoare. Baitsakhan e acaparat de fanteziile lui criminale, aşa că nu observă. În globul negru apar câteva imagini. Un vârf de munte acoperit de zăpadă. Un copac uscat. Un foc mare. O fetiţă jucându-se într-o curte, un păun, cineva care ţipă. Un cerc de pietre. Un labirint într-un câmp de grâu. Trei monoliţi aranjaţi într-un mod aparte. Stonehenge.

Imaginea de la Stonehenge persistă, creşte, apoi se transformă şi se vede o siluetă mergând printre monoliţi. E Jucătoarea Mu, Chiyoko

Takeda.

Maccabee plescăie din limbă. O revelaţie.

— Asta nu e Cheia Pământului, Baitsakhan.

— Ce?

— Nu-i deloc o cheie, spune nabateanul, fixându-l cu o privire intensă. E un transmiţător.

— Un *transmiţător?*

— Da.

— Şi ce transmite?

Maccabee se uită iarăşi la glob. Buzele i se arcuiesc într-un rânjet, văzând cum îşi croieşte Chiyoko drum prin complexul Stonehenge.

— Jocul Final. Nu a fost conceput pentru noi. Ci pentru… Ei. Pentru kepleri.

Baitsakhan clipeşte:

— Atunci e…

Maccabee se apleacă spre el cu entuziasm:

— Da. E mai bun decât o cheie. Mult, mult mai bun.

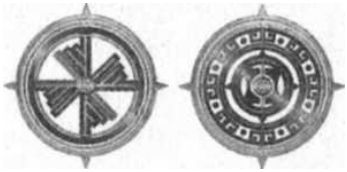
Se ridică în picioare şi ţine globul mai aproape de Baitsakhan, uitându-se împreună la imagini.

Urmăresc începutul sfârşitului.

Bine, uită-te pe-aici şi vezi lebăda şi ce trăieşte în lumea de dincolo.
{156}

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Christopher Vanderkamp

RÂUL AVON, WEST AMESBURY, WILTSHIRE, ANGLIA



E ora 4:53 a.m. când ajung. La volanul maşinii închiriate e Sarah. Farurile sunt stinse. Monoliţii întunecaţi se înalţă în faţa lor, proiectând umbre pe pământul pustiu.

Stonehenge.

Străvechi santinele de piatră.

Păstrători ai tainelor.

Martori ai timpului.

Christopher se apleacă printre scaunele din faţă:

— Deci Stonehenge a fost făcut de Fiinţele din Ceruri?

Sarah clatină din cap:

— A fost făcut de oamenii de pe pământ. Creatorii doar le-au arătat cum şi de ce.

Christopher tot nu înţelege:

— Păi… cum şi de ce?

Sarah priveşte în gol:

— O să aflăm în curând.

Jago se uită printr-un binoclu cumpărat de la un magazin din aeroport. Nu e foarte bun, dar e tot ce au la dispoziţie.

Mijeşte ochii. Scrutează orizontul.

— Nimic, spune el, coborând binoclul.

Urmăresc tustrei o pătură groasă de nori care se apropie dinspre vest, acoperind stelele.

— Poate nu-i nimeni aici, spune Jago.

— Chiar dacă ar fi cineva, nu l-ai putea vedea cu un binoclu ca ăsta, răspunde Sarah.

— Nu vi se pare ciudat? întreabă Christopher.

— Ce?

— Păi, e un obiectiv turistic important, nu? N-ar trebui să fie nişte gardieni în zonă?

— Aşa-i, spune Jago.

— Jocul Final, şopteşte Sarah.

Îşi dau seama cu toţii că asta e. Cumva, locul a fost eliberat pentru sosirea lor, la fel ca Marea Pagodă a Gâştei Sălbatice. Ce se va

întâmpla aici nu va fi văzut de privirile neiniţiaţilor. În plus, totul va fi urmărit de ei. De kepleri. Cumva, vor urmări Jocul Final.

Olmecul duce din nou binoclul la ochi:

— Poate am ajuns înaintea ei…

Christopher face semn cu mâna:

— Acolo!

Din spatele unui monolit se iveşte o siluetă întunecată. Silueta se întoarce cu faţa. Ţine în mână ceva greu şi rotund.

— Ea e, spune Sarah.

— Să mergem să luăm cheia, răspunde Jago.

De la exterior spre interior:
1 Piatră a Călcâiului,
56 de găuri,
4 pietre de direcţie,
29 de găuri,
30 de găuri,
30 de blocuri de rocă sedimentară,
60 de blocuri de gresie albăstruie,
5 triliţi{157} din rocă sedimentară,
19 blocuri de gresie albăstruie,
1 Piatră a Altarului, din rocă sedimentară.
Stonehenge.

An Liu

DRUMUL NATIONAL A344, AMESBURY, WILTSHIRE, ANGLIA

Motocicleta mugeşte între picioarele lui An Liu, pe o şosea din sudul Angliei, tăind asfaltul şi aerul răcoros al nopţii. Şi-a pilotat avionul privat din China până în Marea Britanie, oprind o singură dată pe o mică pistă din România. N-a mai putut aştepta. Şi, de când a hotărât să nu mai aştepte, ticurile i s-au domolit.

Chiyoko.

Atât de aproape.

Încă puţin, iubita mea. Încă puţin.

Când ajunge la o milă de monumentul antic, se opreşte. Parchează motocicleta pe un drum secundar şi ia din portbagajele laterale câteva lucruri care i-ar putea fi de folos – jucării pe care le-a transportat ilegal cu avionul său. Urcă pe culmea unei coline şi cercetează împrejurimile cu o lunetă de mare putere, dotată cu infraroşii. Vede monoliţii. Dar nu o vede pe Chiyoko. Nu încă. Ştie că e acolo. Îi simte prezenţa. Jucătoarea Mu e ca un soare pentru el, împrăştiind căldură şi lumină, dându-i viaţa. Continuă să scruteze orizontul. Se uită de jur împrejur.

La un moment dat, se opreşte.

O maşină. Parcată într-o mică vale de pe marginea şoselei, cam la un kilometru de complex. Trei persoane. Două au pistoale.

Măreşte imaginea.

Îi recunoaşte.

Doi sunt Jucători.

Cahokiana.

Olmecul.

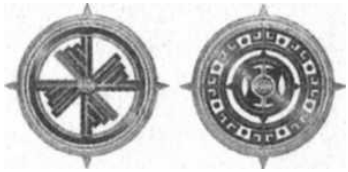
Îi urmăreşte în timp ce stau de vorbă şi se pregătesc. Îi urmăreşte.

Apoi coboară telescopul.

Îi pare bine că a luat cu el nişte jucării.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Christopher Vanderkamp

RÂUL AVON, WEST AMESBURY, WILTSHIRE, ANGLIA



Jago îşi armează pistolul din ceramică şi plastic, apoi îşi prinde tocul de curea. Sarah îşi fixează tocul în jurul coapsei, îşi strânge părul în coadă şi pune încărcătorul de rezervă în buzunarul de la spate. Christopher se plimbă pe lângă maşină. Va rămâne acolo şi, în caz de urgenţă, se va duce să-i ia. Nu-i convine rolul de şofer, dar înţelege situaţia. Sarah se întoarce spre el:

— Poc, poc… poc! Două focuri şi, după o secundă, al treilea. Ăsta e semnalul. Dacă îl auzi, vii să ne iei.

— Am înţeles.

Jago se uită la Sarah:

— Eşti gata?

— Da.

Jago urcă panta văii în care au parcat şi se uită la zona din jurul Stonehenge-ului. Sarah îl apucă de braţ pe Christopher şi îl strânge uşor:

— Aşteaptă în maşină!

— Bine.

— Stai cu urechile ciulite!

— Dacă nu aud semnalul, cât timp să aştept înainte să vin după voi?

Sarah clatină din cap:

— Dacă nu auzi semnalul, înseamnă că suntem morţi şi poţi să pleci. *Trebuie* să pleci, înţelegi? Nu va fi sigur aici. Nu veni să ne cauţi. Jocul meu Final se va fi sfârşit.

Christopher încuviinţează solemn:

— Nu încercaţi să scăpaţi de mine, nu-i aşa? Puteţi foarte bine să luaţi ce căutaţi şi să plecaţi, fără ca eu să ştiu.

Sarah îl fixează cu o privire fermă şi sinceră:

— Nu. Promit!

Apoi face o pauză, plecând privirea:

— Voiam să-ţi spun că… ce s-a întâmplat la hotel…

— Vorbim despre asta altă dată, spune Christopher, simţind că-l cuprinde spaima.

Altă dată, îşi spune în sinea lui. *Dacă vom mai avea ocazia.*

Jago fluieră, făcându-i să se întoarcă spre el. Olmecul roteşte un deget în aer. Sarah se apleacă spre Christopher şi îi dă o sărutare:

— Trebuie să plec. Îmi pare rău că aşa stau lucrurile. Nu mi-am dorit nimic din toate astea.

Dar, înainte să plece, Christopher o strânge în braţe:

— Şi mie îmi pare rău, Sarah. Mergi şi arată-le de ce eşti în stare! Ne vedem mai încolo.

— Nu durează mult.

Zâmbesc amândoi, iar Sarah se răsuceşte pe călcâie şi, fără să se uite înapoi, o ia la fugă spre Jago.

— Te iubesc, spune Christopher în şoaptă. Te iubesc.

Chiyoko Takeda

STONEHENGE

Acesta este Jocul Final.

Chiyoko pune discul jos şi înalţă privirea. Nori cenuşii atârnă deasupra Angliei şi deasupra lumii. Ceaţa pluteşte peste colinele din jur. Stelele şi cerul senin au dispărut. Norii au acoperit întreg Pământul.

Se uită la discul aşezat într-o adâncitură abia perceptibilă de pe Piatra Altarului. Până la sosirea lui Chiyoko, nimeni n-a ştiut la ce foloseşte acea adâncitură. Discul se potriveşte în ea, dar nu perfect. Îşi plimbă degetele pe el şi zâmbeşte – ştie că acesta este ultimul pas spre dobândirea Cheii Pământului. Pune ambele mâini pe disc şi apasă.

Apasă.

Apasă.

Ridică palmele şi le ţine deasupra suprafeţei cu striaţii, concentrându-şi *chi*-ul în vârful degetelor. Piatra Altarului se zguduie uşor.

Pământul vuieşte.

Picioarele lui Chiyoko încep să tremure.

O potârniche ţipă în depărtare.

Jucătoarea Mu se gândeşte la An.

An cel chinuit.

An cel absent.

Ar trebui să fii cu mine. Viaţa nu e acelaşi lucru cu moartea. Ar trebui să vezi.

Acesta este Jocul Final.

Christopher Vanderkamp, An Liu

RÂUL AVON, WEST AMESBURY, WILTSHIRE, ANGLIA

Christopher stă pe scaunul şoferului, bătând darabana pe volan şi dând nervos din picior. Apasă şi eliberează pedala de ambreiaj de mai multe ori. Trece schimbătorul prin toate vitezele. Se uită nerăbdător pe cer.

Nu mai suportă.

Au trecut 23 de minute de când a plecat Sarah.

Împreună cu el.

Imaginaţia lui Christopher a luat-o razna. Nu ştie ce să facă. Vrea să se ducă după ei. Coboară din maşină. Se plimbă în jurul ei. Se urcă înapoi. Îşi pune centura de siguranţă. Bagă cheia în contact şi dă să întoarcă. Dar se răzgândeşte.

Dacă ar fi fumător, ar fuma.

Coboară geamul. Cerul s-a luminat un pic, dar e tot întunecat. Va fi o dimineaţă mohorâtă. Numai bună pentru această ocazie.

Şi el e mohorât. Aşteaptă, pune mâinile pe volan, îl strânge, îşi plimbă palmele pe el.

— La dracu'!

Pune mâna pe cheie şi, când dă să o răsucească în contact, simte pe tâmplă o bucată rotundă de metal.

— Stai pe loc, îi spune un tânăr într-o engleză cu accent străin.

Christopher se uită în oglinda laterală şi vede trunchiul unui puşti costeliv, cu pieptul scobit, îmbrăcat într-o salopetă neagră plină de cureluşe, grenade, cutiuţe şi alte mărunţişuri. Christopher l-ar putea culca la pământ într-o secundă.

Doar că puştiul costeliv are un pistol.

— Mâinile pe volan! spune An Liu.

Cum de s-a strecurat lângă mine fără să-l simt? Desigur, încă un nenorocit de Jucător.

Christopher se supune. An se îndepărtează de maşină şi continuă într-o engleză stricată:

— Deschide uşa! Arată mâini! Ieşi afară! Prea repede, te împuşc. Nu arăţi mâini, te împuşc. Amortizor. Înţelegi? Spune da.

— Da.

— Bine. Acum fă ce-am zis!

Christopher iese din maşină cu faţa spre An, păstrând mâinile la vedere. S-ar fi aşteptat să fie mai agitat, dar deja e al patrulea Jucător pe care îl întâlneşte – exceptându-i pe Jago şi pe Sarah – şi al patrulea care îl răpeşte. Pare să fie şi cel mai vulnerabil dintre ei.

— Prinde, spune An, aruncându-i ceva, iar Christopher prinde obiectul din reflex.

E o grenadă.

— Are cuiul scos. Îi dai drumul, explodează.

Christopher răsuceşte cu grijă grenada în mâini:

— O să te omoare şi pe tine.

— Nu, e specială. Explozie mică. Îţi distruge braţele, burta, poate inima şi plămânii. Eu nu păţesc nimic. Doar mă stropesc. Da, scârbos. Dar nu mor. Înţelegi, spune da.

— Da.

— Bine. Întoarce-te! Nu te uita!

Inima lui Christopher bate mai tare acum. Se întreabă dacă Jucătorii ştiu vreo tehnică prin care să-ţi controlezi pulsul. Ar trebui s-o întrebe pe Sarah. Se întoarce cu faţa spre maşină şi, fără să facă vreun zgomot, An se apropie de el şi îi pune o funie în jurul gâtului, strângând-o cu putere. Apoi se îndepărtează de prada lui, ţinând în mână capătul lesei – o funie de vreo nouă picioare.

— Fac bombe. Bombe speciale. Funia asta e specială. Partea de la gâtul tău e bombă. Declanşatorul e la mine. Apăs pe el, pierzi capul. Mai am un declanşator. Biometric. Dacă mor, pierzi capul. Deja l-am activat. Înţelegi, spune da.

— Da, bâiguie Christopher.

Lesa e strâmtă, mâinile îi transpiră, iar inima îi duduie în piept.

Ar fi trebuit s-o ascult pe Sarah, îşi spune iarăşi în sinea lui. *N-ar fi trebuit să fiu aici.*

— Poţi să arunci grenada acum.

— N-o să explodeze?

— Nu. Am minţit. Dar funia nu e minciună. Mă pui la încercare, pierzi capul. Înţelegi, spune…

— Da.

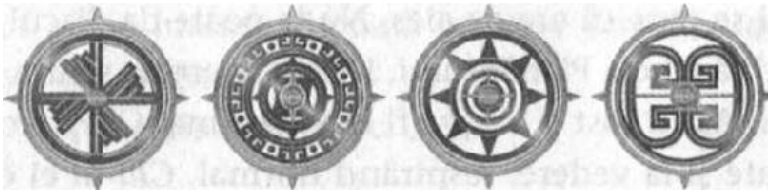
An zâmbeşte, iar Christopher aruncă grenada falsă.

Ar fi trebuit s-o ascult.

— Bine. Acum mergi. Mergi la Stonehenge. Ne ducem să-i vedem pe prietenii noştri.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Chiyoko Takeda, An Liu, Christopher Vanderkamp

STONEHENGE



Piatra Altarului tremură.

Chiyoko simte furnicături în degetele încărcate de energie.

Îi tremură genunchii.

Dar tremurul se opreşte.

Face un pas în spate cu un aer nedumerit.

Discul nu funcţionează.

Cum? De ce?

O voce îi întrerupe gândurile.

— Nu faci ce trebuie.

Chiyoko se răsuceşte pe călcâie. Scoate două *shuriken*-uri din mânecă şi le azvârle în direcţia de unde s-a auzit vocea. Sarah se apleacă şi le prinde între degetul mare şi arătătorul fiecărei mâini.

— Nu eşti doar tu îndemânatică, zâmbeşte Sarah.

Chiyoko ridică palmele în semn de pace, iar cahokiana se apropie de ea:

— Te surprinde să mă vezi aici?

Jucătoarea Mu are o privire tristă. Bate din palme o dată şi face o plecăciune plină de regret. Arată cu degetul spre Sarah, ridică două degete şi înclină capul într-o parte. Întreabă unde sunt ceilalţi doi?

— Aici, răspunde Jago, ieşind din spatele trilitului dinspre sud, cel pe care e cioplit un pumnal.

Are pistolul îndreptat spre capul lui Chiyoko.

Jucătoarea Mu stă nemişcată, dar privirea ei trece de la Jago la disc şi de la disc la Sarah. Cahokiana se uită la ea:

— Uite ce târg îţi propun. Noi doi o să luăm discul înapoi şi o să obţinem Cheia Pământului. Tu ai de ales. Poţi să pleci şi să ne laşi să luăm discul fără probleme. Sau poţi să faci o mişcare greşită şi Jago o să-ti zboare creierii.

— Cu mare plăcere, adaugă Jago. De data asta sunt treaz, *puta*{158}.

Lui Chiyoko nu i se pare că are de ales. Nu le poate da discul, nu-i poate lăsa să obţină Cheia Pământului. Discul aparţine seminţiei sale, poporului ei. Aşa a fost şi aşa va fi întotdeauna. Chiyoko ţine mâinile nemişcate şi la vedere, respirând normal. *Chi*-ul ei e strâns într-un

ghem în stomac. Aude arcul de la trăgaciul lui Jago.

— Îţi ia prea mult timp să te hotărăşti, spune olmecul.

Chiyoko face un semn derutat spre discul de piatră şi altar. Ridică palmele în sus şi dă din umeri, apoi îşi împreunează palmele într-un gest rugător.

— Nu te mai mişca, o previne Jago.

— Vrei să ştii cum funcţionează? întreabă Sarah. Asta e?

Chiyoko se uită ezitant spre olmec înainte să aprobe.

— Mi-am descifrat indiciul. Şi am găsit nişte răspunsuri. Dacă ai fi rămas cu noi, poate le-am fi împărtăşit cu tine.

— Dar acuma n-ai decât să te duci dracului! spune Jago.

Chiyoko fierbe de furie.

M-am pripit. Am fost neghioabă. N-am avut răbdare.

Face un pas în spate. Jago apasă şi mai mult pe trăgaci – încă 0,7 mm şi glonţul porneşte din pistol.

Chiyoko pleacă uşor capul în semn de capitulare şi întinde mâna spre disc.

— Bună decizie, spune Sarah, păşind în faţă.

— Dă-te mai încolo, îi spune olmecul lui Chiyoko, făcându-i semn cu pistolul. Uşurel.

Jucătoarea Mu se uită la pistol, estimând distanţa şi încercând să-şi dea seama dacă l-ar putea dezarma. Jago nu-i înţelege expresia, crezând că-i e teamă:

— Nu-ţi face griji, n-o să te împuşc. Spre deosebire de tine, când am o înţelegere cu cineva, o respect.

Chiyoko face ce i se spune, iar Sarah îşi pune *shuriken*-urile sub centură şi se apropie de Piatra Altarului. Apucă discul cu ambele mâini. Îi simte puterea, dar ştie că nu e aşezat cum trebuie.

Îl ridică uşor şi şopteşte:

— A sosit momentul.

Dar, înainte să poată întoarce discul, aude o voce infatuată cu accent chinez:

— Nu, cahokiano. Nu încă.

Toţi Jucătorii

ANGLIA. INDIA. ITALIA. CHINA. TURCIA. ETIOPIA. AUSTRALIA

Sarah se întoarce, scoate pistolul şi îl îndreaptă spre direcţia de unde s-a auzit vocea. Jago rămâne cu pistolul spre Chiyoko. Jucătoarea Mu doar mişcă ochii, dar Jago observă emoţia din privirea ei. E tristă, uşurată şi, în acelaşi timp, curioasă.

Christopher apare din spatele celui mai nordic grup de pietre din cercul exterior, cu o expresie calmă şi sfidătoare. În jurul gâtului are o funie neagră. Sarah ţine arma nemişcată şi aşteaptă. După 2,3 secunde apare şi An Liu. Fruntea lui e în raza pistolului. Dă să apese pe trăgaci.

— Nu, spune An. Funia are bombă. Dacă mor, băiatul moare. Declanşator biometric. Am şi un declanşator în mână. Faci ce spun sau băiatul moare. Rămâne fără cap. Face bum. Înţelegi?

— Ce naiba cauţi aici? întreabă Jago. E cu tine, Chiyoko?

— Chiyoko m-a ajutat în China, explică An. Acum o ajut eu. Daţi-i ce are nevoie ca să ia Cheia Pământului. Dacă nu, băiatul moare.

— Împuşcă-l pe dobitoc, Sarah, spune Christopher, cu glas ferm şi aspru. E o cacealma.

An trage de lesă:

— Taci! Nu e cacealma. Nu fi prost.

Sarah apasă şi mai tare pe trăgaci. Îl cunoaşte pe Christopher mai bine decât oricine pe lumea asta. Îşi dă seama că minte: iubitul ei nu crede cu adevărat că An încearcă să-i ducă de nas. Christopher vrea ca Sarah să-l împuşte pe An pentru că se teme de ce s-ar putea întâmpla dacă n-o face. Îi e teamă că Sarah nu va câştiga. Christopher o imploră din ochi. Sarah înghite în sec.

Chiyoko bate insistent din palme. An se uită în direcţia ei. Jucătoarea Mu îi face un gest liniştitor, clătinând din cap. *Viaţa nu e acelaşi lucru ca moartea,* îşi spune în sinea ei, dorindu-şi ca An s-o poată auzi. Shangul înţelege că Chiyoko nu vrea să se întâmple asta. Nu vrea ca lucrurile să decurgă aşa.

Dar An vede lucrurile altfel.

Chiyoko nu şi-a dorit niciodată atât de mult ca acum să poată vorbi.

Jago trage un glonţ peste capul Jucătoarei Mu, care simte proiectilul atingându-i un fir de păr din creştet.

— Am zis să nu te mişti, o avertizează olmecul.

Chiyoko înlemneşte.

— Împuşcă-l! E o cacealma! repetă Christopher cu glas răguşit.

— Nu e cacealma.

— Împuşcă-l!

Sarah se uită la An Liu. Discul e în spatele ei, iar monolitul în care e cioplit pumnalul e în dreapta ei. Ar avea nevoie doar de o clipă.

— Împuşcă-l!

An se strecoară în spatele lui Christopher, ieşind din raza armei lui Sarah.

— Nu, spune shangul. O să moară.

— Stai pe loc! strigă Sarah.

An se opreşte. Dar cahokiana nu-i mai vede decât o bucăţică din faţă – urechea.

— Minte, Sarah. Împuşcă-l! Acum!

— N-am un unghi bun.

— Ba da, spune Christopher. Eşti Sarah Alopay. Întotdeauna găseşti un unghi bun. Împuşcă-l!

Sarah simte dintr-odată un nod în stomac. Are privirea aţintită asupra lui An. Jago se uită la Chiyoko. Chiyoko se uită la An. Iar An se uită la toţi, privirea lui sărind de la unul la altul. Christopher nu-şi ia ochii de la Sarah Alopay. Cahokiana se uită la iubitul ei din liceu. La iubitul ei frumos, nechibzuit şi încăpăţânat, care n-are ce căuta acolo. Îşi aminteşte ce i-a spus Jago: că dragostea ei n-o face slabă, ci puternică. Dragostea o face om.

Dar acesta e Jocul Final.

Nu-şi mai permite să fie om. Nu va mai putea fi normală niciodată. Trebuie să facă ceva diferit. Ceva mai mult. Ceva mai puţin.

E Jucătoare. E cahokiană şi luptă pentru seminţia ei.

Luptă pentru familia ei.

Luptă pentru viitorul ei.

Luptă pentru *viitor*.

— Te iubesc, Christopher, spune ea calm.

— Şi eu te iubesc, Sarah, spune el.

— Dă-i discul lui Chiyoko sau moare! ţipă An.

— Te-am iubit din clipa în care te-am văzut şi te voi iubi mereu, adaugă Sarah.

— Şi eu. Te-am iubit mereu şi te voi iubi mereu. Acum omoară-l pe ticălos!

— Dă-i discul lui Chiyoko sau moare! ţipă An din nou.

Buzele lui Sarah se arcuiesc într-un zâmbet trist şi tandru:

— Ar fi trebuit să mă asculţi, Christopher. Nu aşa trebuia să se termine.

Pe chipul lui Christopher se aştern teama şi resemnarea:

— Ştiu. Îmi pare rău.

Zâmbetul lui Sarah se estompează şi expresia i se schimbă.

Christopher vede cum fata pe care o iubeşte dispare şi se transformă în altcineva. O persoană pe care n-o recunoaşte. Dură, eficientă şi nemiloasă. Un om de care se teme. Nu vrea să trăiască într-o lume în care Sarah Alopay pe care o cunoaşte şi o iubeşte el e înlocuită de această persoană. Cahokiana se uită ţintă în ochii lui, fără nicio urmă de zâmbet, strângând ferm pistolul în mână. Sarah şi Christopher îşi ştiau întotdeauna gândurile, chiar şi fără să-şi vorbească. Era unul dintre lucrurile care le plăceau unul la celălalt. Întotdeauna anticipau ce va face celălalt. Şi ce ştie Christopher acum este că Sarah o va face. Că va trage. În singurul mod posibil, în singurul mod care îl poate elimina pe An.

— Ai vorbit de multe ori despre puterea de a alege, Sarah. Ai tot spus că suntem liberi să alegem cine suntem şi ce facem. Dar te-ai înşelat. Tu nu eşti liberă să alegi. N-ai fost niciodată. Tu te-ai născut pentru Jocul Final. Asta ţi-e soarta, asta trebuie să faci.

Fata se uită ţintă la el.

— Aşa că fă-o! Te iert şi îmi pare rău că te-am pus într-o asemenea situaţie, şopteşte el. Fă-o şi câştigă! Câştigă pentru mine!

Sarah încuviinţează şi spune foarte calm:

— Am s-o fac.

Christopher închide ochii. Sarah apasă pe trăgaci. Glonţul iese rotindu-se pe ţeava, spintecă aerul şi se înfige în fruntea lui Christopher James Vanderkamp, perforându-i pielea, craniul şi creierul, omorându-l pe loc. Glonţul îi iese prin ceafă, străbate distanţa până la An Liu şi i se înfige în frunte. Pielea îi pocneşte, capul i se dă pe spate şi cade la pământ.

După ce se prăbuşeşte An Liu, Christopher Vanderkamp – mort, dar încă în picioare – explodează de la piept în sus. Bum! Şi dispare. Transformat într-o pulbere roşiatică. Jumătatea rămasă intactă se prăbuşeşte.

An nu jucase la cacealma.

Timpul încetineşte.

Toţi înlemnesc, cu excepţia lui Sarah.

Se întoarce spre Piatra Altarului, înhaţă discul şi se repede spre monolitul pe care e cioplit pumnalul. Lipeşte centrul discului de pumnal. Exact ca în pictura rupestră din Italia, atât că nu Jucătoarea Mu încercă să obţină cheia, ci cahokiana.

Ţine discul lipit de piatră, dar după o clipă îşi dă seama că nu e nevoie. Monolitul uriaş din gresie albăstruie înglobează discul, ca şi când amândouă ar fi făcute din mercur. Discul începe să se învârtă foarte repede, iar miezul lui – un mic glob acoperit cu hieroglife, cam cât un ou de prepeliţă – se desprinde şi cade în mâna lui Sarah. Monolitul uriaş înghite restul discului şi se aude un bubuit puternic,

care zguduie împrejurimile.

Chiyoko fuge spre An. Jago încearcă să ţină pistolul îndreptat spre ea. Pământul se cutremură şi totul în jur vibrează. Aerul se umple de electricitate şi, cu toate că s-a crăpat de ziuă, cerul se întunecă. Pământul se zdruncină atât de tare, încât celor trei le e greu să stea în picioare.

Chiyoko ajunge lângă An, îngenunchează şi se sprijină de o piatră.

Dar piatra nu e stabilă.

Se mişcă.

Se ridică, iese din pământ.

Sub picioarele celor trei Jucători apar crăpături, dar nu din cele în zigzag, ca la cutremur, ci în formă de cercuri. Nişte inele concentrice care se învârt de parcă ar fi roţile unei maşinării gigantice. Totul se mişcă, iar din pământ iese ceva de mult ascuns, distrugând Stonehenge.

Sarah e în primul cerc interior. Stă în genunchi, plângând şi suspinând, cu pieptul scuturat de hohote şi cu lacrimile şiroindu-i pe obraji. Are cheia. Cheia Pământului. Una dintre cele trei. Şi tocmai a câştigat prima etapă din Jocul Final. Prima etapă a jocului care va decide viitorul tuturor celor la care ţine, viitorul familiei şi prietenilor ei. Are şansa de a-i salva pe toţi. În afară de unul. Cel pe care l-a iubit cel mai mult. Christopher. Nebunul, încăpăţânatul, frumosul Christopher. Într-adevăr, l-a prevenit să n-o urmărească, i-a cerut să înceteze şi să meargă acasă, i-a spus că Jocul Final e periculos şi ar putea să-l omoare. Şi ştie că An l-ar fi omorât orice ar fi făcut ea. Şi totuşi… Nebunul, încăpăţânatul, frumosul Christopher. Omorât. Cu un glonţ în cap. Un glonţ pe care l-a tras ea. Christopher oricum avea să moară, aşa că a hotărât să-i curme ea viaţa. Un act de iubire. Şi, deşi are inima frântă, ştie că a înţeles-o. Şi-a dat seama după chipul lui, după ultimele lui cuvinte: „Fă-o şi câştigă! Câştigă pentru mine!” Şi asta va face. Strânge Cheia Pământului în mână, suspină şi îşi jură că îl va onora, că va onora iubirea lor şi ultimele lui cuvinte. Va câştiga. Şi o va face pentru el. Pe măsură ce piatra o ridică tot mai sus, jură pe inima ei, pe familia şi pe seminţia ei că va câştiga, şi va câştiga pentru el.

Jago, Chiyoko şi An sunt pe inelul al doilea, care se ridică şi el, dar nu atât de sus. Chiyoko încearcă să-şi ţină trunchiul drept, mângâind faţa lui An şi verificându-i semnele vitale. I se pare că încă îi simte pulsul. Ultimele crâmpeie de viaţă îi părăsesc trupul chinuit. Se bucură că a venit după ea, dar de ce? De ce a trebuit să se întâmple una ca asta? De ce n-a putut înţelege? De ce n-a putut juca pentru viaţă?

În clipa asta, Chiyoko urăşte Jocul Final. Cum n-a urât nimic pe lume, deşi a avut o viaţă plină de antrenamente dure şi de moarte,

plină de ură pentru destinul şi povara ei.

Chiyoko zâmbeşte, se apleacă şi îi sărută obrajii lui An. Pământul se mişcă vertiginos acum. An are un aer liniştit. Nu mai pare chinuit. Şi măcar sunt împreună. Măcar sunt împreună.

Viaţa nu e acelaşi lucru cu moartea, îşi spune în sinea ei.

Chiyoko dă din buze. Încearcă să vorbească. Ochii i se umplu de lacrimi. „Trebuie să plec acum, ar vrea ea să spună. Trebuie să plec, iubitul meu."

Se ridică în picioare şi se întoarce. Pământul s-a dezlănţuit. Monumentul care creşte sub ei e o monstruozitate. Chiyoko e pe punctul de a ridica mâinile în semn de capitulare şi să pornească spre Jago, dar dintr-odată cerul se întunecă în spatele ei.

— Fereşte-te! strigă Jago, a cărui siluetă neclară se înalţă la vreo 20 de picioare de ea.

Chiyoko se răsuceşte pe călcâie. Mai întâi o loveşte o pală de aer rece, iar în clipa următoare se prăvăleşte peste ea o stâncă de 21 de tone, strivind-o de la burtă în jos.

Jucătoarea Mu se prăbuşeşte lângă trupul inert al lui An, pe care piatra străveche nu l-a atins.

Chiyoko îl ia de mână.

Îl ia de mână şi moare.

Jago o vede murind. În ciuda lui, în ciuda Jocului Final, în ciuda antrenamentelor şi în ciuda trădării ei, îi pare rău pentru Jucătoarea Mu. Dar nu e timp pentru sentimente. Nu acum.

Olmecul o caută cu privirea pe Sarah printre discurile rotitoare ale Stonehenge-ului şi o vede pe discul central, megaliţii de gresie albăstruie care formează o potcoavă ridicându-se în jurul ei ca gratiile unei cuşti.

Cahokiana se apropie de marginea discului ei, cu lacrimi în ochi şi cu inima duduindu-i în piept, gândindu-se la Christopher, la Cheia Pământului şi la ce va urma. Megaliţii se învârt, iar ea se uită în jos şi vede ce era ascuns sub pământ. E o versiune masivă şi intactă a Stonehenge-ului. O construcţie din altă lume, care a stat îngropată timp de milenii. Una pe care oamenii au reprodus-o deasupra pământului. Dar această construcţie subterană n-a fost făcută de mâna omului, ci de zei, de Annunaki, de Fiinţele din Ceruri sau cum li s-o mai fi spunând. A fost construită de cei care ne-au creat. Şi nu e făcută din piatră, ci din metal, sticlă şi aur, din materiale necunoscute, obţinute prin procedee necunoscute. Pe măsură ce construcţia se ridică de sub pământ, sub forma unor inele telescopice, pietrele de la suprafaţă cad ca nişte gigantice piese de domino, înfigându-se în sol cu bubuituri asurzitoare. Sarah observă că se prăbuşesc sub forma unui model care indică Piatra Călcâiului, rămasă intactă la 256 de picioare mai încolo. Dincolo de ea, se întinde fâşia cenuşie a drumului,

parcarea, peisajul deluros, Anglia, Europa şi restul lumii. O lume care nu va mai fi niciodată la fel, care în curând se va scufunda într-un haos ireversibil, care nu va înţelege niciodată de ce a ţâşnit această ciudăţenie din pământ şi nu va crede niciodată cine e responsabil pentru ea.

— Sarah! strigă Jago, dar vocea îi e înăbuşită de un boom sonic{159}.

Amândoi sunt trântiţi la pământ, şi cerul se luminează. Lui Sarah îi ţiuie urechile şi i se învârte capul, dar reuşeşte să stea în picioare. Piatra Călcâiului a dispărut. În locul ei a rămas o gaură cu diametrul de 15 picioare. Piatra Călcâiului se ridică spre cer, spintecând aerul ca o rachetă pe o rază de lumină şi trece printr-o spărtură din stratul de nori. În câteva secunde, dispare.

Dar lumina rămâne. O rază de lumină care ţâşneşte spre cer. Sarah îşi aminteşte de raza care a ţâşnit din Marea Piramidă Albă din China. Se simte atrasă spre lumină, nu-şi poate lua privirea de la ea. Ceva o cheamă acolo. Pe măsură ce înaintează, tiuitul din urechi se înteţeşte, devenind asurzitor. Se opreşte la marginea razei şi întinde mâna.

Da.

Da.

Da.

O voce în mintea ei.

Da.

Jago o strigă, dar nu-l poate auzi. Cahokiana nu aude decât ţiuitul şi vocea din capul ei: *Da, da, da.* Cade în genunchi, atrasă de lumină. Întinde braţul şi intră în ea. Lumina e aspră şi rece, înţepându-i pielea şi şoptindu-i: *Da, da, da.* Se ridică, păşeşte în lumină – *Da, da, da* – şi e înălţată brusc la 30 de picioare. E învăluită într-o strălucire albă – orbitoare, înfricoşătoare, copleşitoare – şi prin minte i se perindă un şir de imagini:

Marcus, cu carnea descompusă, devorat de şoimi şi viermi.

Kala, putrezind, pe jumătate arsă într-o sală cu aur.

Alice, dormind, cu un câine tărcat ghemuit la picioare.

Hilal, scâncind, înfăşurat în bandaje, vegheat de un bătrân.

Aisling, umblând prin pădure, urmărind un cerb, cu puşca în mâini.

Baitsakhan, clocotind de furie, fixându-şi un cârlig de oţel la încheietura mâinii.

Maccabee, privind transfigurat globul incandescent pe care îl ţine în mână.

Jago, îngenuncheat lângă cadavrul lui Christopher, urmărind cu un aer fascinat ce s-a întâmplat.

Chiyoko, moartă, cu o mână strânsă în jurul braţului lui An, cu cealaltă întinsă, arătând 175°21’37”.

Shari, gătind, cu o fetiţă trăgând-o de pantaloni.

Îl vede pe kepler 22b, înconjurat de alţii ca el – sau ca ea – zâmbind

şi aplaudând.

Şi vede raza infinită de lumină brăzdând spaţiul milioane de mile, miliarde de mile de spaţiu.

Cheia e în mâna ei.

Le-a luat-o tuturor înainte.

Dacă vor să câştige, ceilalţi trebuie mai întâi s-o răpună pe ea.

Şi va fi pregătită să-i înfrunte.

Sarah Alopay, fiica Regelui Păsărilor şi a Reginei Cerului, jucătorul cu numărul 4.240 al seminţiei 233, va fi pregătită să-i înfrunte.

Simte cheia în mână.

Îl simte pe Christopher în suflet.

Va fi pregătită.

Pentru el.

Pentru el.

Deschide ochii.

Lumina dispare.

Cade înapoi pe Pământ.

Sarah Alopay.

Fiica Regelui Păsărilor şi a Reginei Cerului.

Purtătoarea Cheii Pământului.

Cade.

Acesta este Jocul Final.

Acum atât de mulţi ani, iubire,
Că în curând va veni timpul
Să ne lăsăm fetiţa fără casă.
E ca mama ei, iubire, mi-ai spus tu:
La vârsta ei, eram de mult măritată,
Acum câţi ani, iubire,
Acum câţi ani?

Shari Chopra

CASA CHOPRA, GANGTOK, SIKKIM, INDIA

Au trecut doar 11 zile de când Shari Chopra a descifrat indiciul pe care Zeii din Ceruri i l-au gravat în minte. Acum striveşte năut cu partea lată a unui satâr pe un tocător de plastic şi nu s-a mai gândit la Jocul Final de 58 de ore – o perioadă incredibil de lungă.

Un mic televizor alb-negru, cu un umeraş în loc de antenă e deschis pe singurul post pe care îl poate recepţiona. Un număr muzical dintr-un film de la Bollywood îşi croieşte drum pe ecran printr-un păienjeniş de purici. Cântecul e despre dragoste, despre cât de frumos e să iubeşti. Un pui gras cu pene maro ţopăie pe gresie, iar Micuţa Alice fuge după el, strigând: „Vino-ncoace, friptură! Vino-ncoace, friptură!" Şi dispar amândoi în curte.

Shari se amuză în sinea ei – aşa era şi ea când era mică – şi nu observă că muzica de la televizor s-a oprit. Dar apoi aude vocea…

Onoraţi Jucători ai tuturor seminţiilor, ascultaţi-mă!

El.

Sau ea.

Fiinţa.

kepler 22b.

Se întoarce spre ecran şi vede un bărbat ciudat, dar frumos, cu trăsături vag asiatice, cu ochi rotunzi şi pomeţi înalţi, nas subţire şi buze cărnoase. Are păr negru, cu cărare pe mijloc, şi poartă o cămaşă descheiată la gât.

Ce deghizare ciudată.

Cheia Pământului a fost găsită, Raza a fost trimisă, Evenimentul a fost declanşat. Felicitări cahokienei din seminţia 233 pentru că a descoperit-o, a intrat în posesia ei şi a declanşat Evenimentul pentru Miliardele de Neştiutori, dintre care cei mai mulţi vor muri. Se va întâmpla în 94,893 de zile. Acum trebuie să găsiţi Cheia Cerului. Trăiţi, muriţi, furaţi, omorâţi, iubiţi, trădaţi, răzbunaţi-vă. Faceţi tot ce doriţi, Jocul Final este enigma vieţii, cauza morţii. Jucaţi. Ce va fi va fi.

Apoi dispare şi pe ecran reapare filmul. Muzica e superficială şi caraghioasă. Shari trage aer în piept.

A fost declanşat?

Micuţa Alice stă în pragul bucătăriei.

A fost declanşat?

Fetiţa face semn cu mâna spre tocător.

A fost declanşat?

— Mami, ai făcut buba.

Shari coboară privirea şi vede că s-a tăiat la un deget cu satârul.

— Aşa e, *meri jaan,* spune ea, înfăşurându-şi mâna într-un prosop.

— Mami, cine era nenea de la televizor?

Shari se uită cu ochi trişti la fiica ei.

— Nu-ţi face griji din cauza lui, scumpa mea. Nu te priveşte nimic din ce a zis.

Shari o ia în braţe pe Micuţa Alice şi o duce în curtea interioară, unde soţul ei bea ceai cu gheaţă. Jamal recunoaşte imediat îngrijorarea pe chipul ei.

— Ce s-a întâmplat?

— Nouăzeci şi patru de zile, repetă ea.

— A fost găsită prima cheie?

— Da, spune ea, legănându-şi fiica pe genunchi.

— O să ne părăseşti?

— Nu, dragul meu. Am să stau aici, cu voi. Jocul meu Final e diferit. Ceilalţi or să caute, or să se vâneze unii pe alţii şi or să se omoare. Eu am să aştept aici, cu tine. Şi cu fetiţa noastră minunată. Şi or să vină ei la mine. În cele din urmă, vor trebui să vină după mine.

Jamal ştie că-i ascunde ceva. Aşteaptă. Micuţa Alice râde, întinzând mâna după un fluture care trece pe lângă ea.

— Vor trebui să vină, pentru că Zeul din Ceruri mi-a spus ceva.

— Ce anume?

— Mi-a spus unde se află a doua cheie. Şi mi-a spus că, dintre cei doisprezece, sunt singura care ştie.

— Şi nu te duci s-o iei?

— Nu. Nu trebuie. Vezi tu, Cheia Cerului e aici.

Micuţa Alice îi sare din poală şi o ia la fugă pe iarba moale, încercând să prindă fluturele.

— *Poftim?* întreabă Jamal.

— Dragul meu, eu sunt Păzitoarea Porţii.

Micuţa Alice cântă:

— Cheia Cerului! Cheia Cerului! Cheia Cerului!

Jamal o ia de mână pe Shari. Se privesc în ochi şi zâmbesc, apoi se apleacă şi se sărută îndelung şi tandru.

Mai sunt 94 de zile.

94 de zile.

94.

Pentru regulamentul complet şi instrucţiuni, accesaţi pagina: www.endgamerules.com

Descifraţi, decodaţi şi interpretaţi.

Căutaţi şi găsiţi!

Căutaţi şi găsiţi!

Căutaţi şi găsiţi!

Pământ. Acum. Astăzi. Mâine.
Jocul Final e real, Jocul Final a început.
Viitorul e nescris.
Ce va fi va fi.

12 Jucători. Tineri, dar din seminţii străvechi. Din care se trage toată omenirea. Şi care au fost create şi alese cu mii de ani în urmă.
De atunci Jucătorii se pregătesc neîncetat.
Nu au puteri supranaturale.
Niciunul nu poate să zboare, să transforme plumbul în aur sau să-şi vindece rănile.
Când le sună ceasul, Jucătorii mor. Mor ei, murim şi noi.
Jucătorii sunt moştenitorii Pământului şi ei trebuie să rezolve Marea Enigmă a Salvării.
Unul dintre ei trebuie să reuşească, altminteri vom pieri cu toţii.

Citeşte cartea.
Găseşte indiciile. Descifrează enigma.
Există un singur câştigător.
Jocul Final e real.
Jocul Final a început.

www.edituratrei.ro
ISBN 978-606-719-155-4
9 786067 191554

TREI

{1} http://goo.gl/fSY56u
{2} http://goo.gl/zHrfYj
{3} http://goo.gl/rUy2K8
{4} http://goo.gl/mW1Ujm. În greacă, în original: „Sute de mii de dolari în aur”. *(N.t.)*
{5} http://goo.gl/7CmnxY
{6} http://goo.gl/eO75bR
{7} *Wakizashi:* sabie de lungime medie (30-60 cm), folosită de samurai. *Hojo:* funie cu o greutate de fier la unul dintre capete. *Shuriken:* armă albă în formă de stea, cu vârfurile ascuţite. *(N.t)*
{8} Scholastic Aptitude Test („Test de Aptitudini Şcolare”): examen ale cărui rezultate constituie criteriul de admitere la multe dintre facultăţile americane. *(N.t.)*
{9} Unitate de măsură pentru lungime: 1 milă = 1,60934 km. *(N.r.)*
{10} Unitate de măsură pentru distanţă: 1 picior = 0,3048 metri. *(N.r.)*
{11} http://goo.gl/WFFBxL
{12} 30-06 Springfield este un calibru adoptat de armata americană în 1906; acest tip de glonţ are o lungime de 63 mm şi un diametru de 7,8 mm. *(N.t.)*
{13} Unitate de măsură pentru lungime: 1 inch = 0,0254 m. *(N.r.)*
{14} Silicat natural de magneziu şi fier, de culoare verde-măslinie şi cu luciu sticlos. *(N.t.)*
{15} Poliedru cu patru feţe triunghiulare, patru vârfuri şi şase muchii. *(N.t.)*
{16} Triunghiul de aur este un triunghi isoscel ale cărui două unghiuri de la bază sunt de două ori mai mari decât unghiul al treilea. *(N.t.)*
{17} http://goo.gl/ykvD7S
{18} http://goo.gl/0Jd79r
{19} http://goo.gl/qRHKVS
{20} http://goo.gl/g08vg8
{21} http://goo.gl/Zclyxr
{22} http://goo.gl/03wyVH
{23} http://goo.gl/nsDpUd
{24} http://goo.gl/9UfHnE
{25} http://goo.gl/4eH8qy
{26} http://goo.gl/4Zvyyr
{27} http://goo.gl/iSxWzy
{28} http://goo.gl/7fbd8f
{29} http://goo.gl/dNSzT1
{30} http://goo.gl/Bxppok
{31} http://goo.gl/rCML6Q
{32} http://goo.gl/KAqMtJ
{33} http://goo.gl/NZrR9A
{34} http://goo.gl/JMbynN
{35} http://goo.gl/trcuKd
{36} http://goo.gl/AnsqvN
{37} http://goo.gl/jldbxB
{38} http://goo.gl/W7ttrv
{39} http://goo.gl/IXA4gL
{40} http://goo.gl/y7Ot8b
{41} Unitate de măsură pentru greutate: 1 livră = 0,453 kg. *(N.r.)*
{42} NASA, ESA şi ROSCOSMOS sunt agenţiile spaţiale americană, europeană şi, respectiv, rusă. *(N.t.)*
{43} ISA, JAXA, UKSA şi AEB sunt agenţiile spaţiale israeliană, japoneză, britanică şi, respectiv, braziliană. *(N.t)*
{44} Staţiune de schi situată într-o zonă prin care trec cicliştii în Turul Franţei. *(N.t.)*
{45} http://goo.gl/gRnH32
{46} http://goo.gl/nFDOKP
{47} http://goo.gl/jkCeh9
{48} http://goo.gl/5LnY9E
{49} http://goo.gl/Xq7IZt
{50} http://goo.gl/2lXkal
{51} http://goo.gl/mWfUFX
{52} http://goo.gl/0DeKBX

{53} http://goo.gl/gQ1BHx
{54} http://goo.gl/AX0Nyc
{55} http://goo.gl/BxGSS7
{56} http://goo.gl/9VM4Nc
{57} Alonquienii erau unul dintre cele mai mari grupuri de băştinaşi nord-americani. *(N.t.)*
{58} http://goo.gl/aw0DDa
{59} Unul dintre desenele uriaşe din deşertul Nazca (Peru), observabile numai de la mare înălţime. *(N.t.)*
{60} În spaniolă, în original: „Totul, tot timpul. Totul.” *(N.t.)*
{61} În spaniolă, în original: „foarte ciudată”. *(N.t.)*
{62} Warren Buffet (n. 1930): miliardar american. *(N.t.)*
{63} În spaniolă, în original: „La dracu’!” *(N.t.)*
{64} http://goo.gl/JxJJVK
{65} http://goo.gl/IWBDOz
{66} Personaj japonez reprezentat sub forma unei pisici albe cu o fundă roz. *(N.t.)*
{67} http://goo.gl/H4PqPk
{68} Fruct al unui arbore exotic, cu pulpa moale şi dulce, având aspectul unei tomate. *(N.t.)*
{69} Knossos: oraş antic din Creta, întemeiat în Epoca Bronzului. *(N.t.)*
{70} http://goo.gl/nOXNKF
{71} Quarkurile sunt particulele elementare din care se compun protonii şi neutronii. *(N.t.)*
{72} Disc din plastic, aruncat de la una la alta de două sau mai multe persoane, ca formă de recreere. *(N.t.)*
{73} http://goo.gl/fSY56u
{74} Baian-Kara-Ula: lanţ muntos din China, unde au fost găsite discuri de piatră cu pictograme, despre care se presupune că ar fi de provenienţă extraterestră. *(N.t.)*
{75} Sit arheologic din sudul Armeniei. *(N.t.)*
{76} Complex arheologic din estul Boliviei. *(N.t.)*
{77} Complex arheologic din estul Iranului. *(N.t.)*
{78} Annunaki sunt un grup de zeităţi mesopotamiene, asociate cu fertilitatea şi Lumea de Apoi. *(N.t.)*
{79} http://goo.gl/PWDfdL
{80} Ştiinţă care studiază caracteristicile chimice, fizice şi mecanice ale terenurilor, precum şi comportarea lor sub acţiunea construcţiilor. *(N.t.)*
{81} http://goo.gl/15ik6L
{82} http://goo.gl/h4SMgp
{83} În spaniolă, în original: „Dumnezeule!” *(N.t.)*
{84} http://goo.gl/hHq0QD
{85} Armă care produce şocuri electrice capabile să imobilizeze o persoană. *(N.t.)*
{86} http://goo.gl/41d8TJ
{87} *Dum aloo* este o tocană indiană cu cartofi întregi, iar *dalchini pulao* este un pilaf cu legume şi mirodenii. *(N.t.)*
{88} În hindi, în original: „iubitul”. *(N.t.)*
{89} http://goo.gl/QrM06C
{90} Presupusă forţă vitală a organismului, care poate fi controlată cu ajutorul acupuncturii. *(N.t.)*
{91} http://goo.gl/TXRDMF
{92} Limba vorbită în Republica Calmucă, din sud-vestul Federaţiei Ruse. *(N.t.)*
{93} Movilă artificială, conică sau piramidală, din pământ sau din piatră, pe care unele popoare din Antichitate o înălţau deasupra mormintelor. *(N.t.)*
{94} http://goo.gl/49dau2
Versurile sunt din poezia *Aparţia stăpânei sale, chemându-l în Câmpiile Elizee,* de Robert Herrick. *(N.t.)*
{95} http://goo.gl/L2NUIv
{96} Bastonaşele fluorescente sunt făcute dintr-un tub de plastic cu difenil Oxalat, înăuntrul căruia se află o fiolă de sticlă cu apă oxigenată; prin îndoire, fiola se rupe, iar reacţia celor două substanţe produce o lumină fluorescentă. *(N.t.)*
{97} http://goo.gl/STSyJS
{98} Arbore originar din China, cu frunze bilobate, dispuse în evantai. *(N.t.)*
{99} Versuri din *Balada melancoliei* de Ezra Pound *(N.t.)*

{100} În limba akkadiană, *du-ku* înseamnă „dealul sfânt” sau „marele munte”. *(N.t.)*
{101} http://goo.gl/VnC1ks
{102} Proiecţia Universal Transversală Mercator este un sistem de stabilire a poziţiilor geografice, bazat pe împărţirea globului în 60 de zone, fiecare cu o lăţime de 6 grade longitudine. *(N.t.)*
{103} http://goo.gl/7Dc2KZ
{104} Piton: instrument metalic în formă de ţăruş, având la capăt un inel prin care se introduce coarda, şi care serveşte la asigurarea alpiniştilor în timpul escaladelor. *(N.t.)*
{105} Acest dispozitiv e alcătuit dintr-un rezervor de cauciuc plin cu apă, cărat în rucsac, şi un furtun prin care sportivul se poate hidrata în timp ce merge. *(N.t.)*
{106} *Haram* („interzis”) desemnează lucrurile care contravin legilor islamice. *(N.t.)*
{107} Acoperământ pentru cap purtat de femeile din lumea musulmană. *(N.t.)*
{108} Spoiler: panou rabatabil aflat în partea din spate a aripii, folosii pentru frânarea aerodinamică, în scopul pierderii rapide a înălţimii. *(N.t.)*
{109} Deşert din nord-vestul Australiei. *(N.t.)*
{110} Direcţia este voletul vertical din coadă care permite virajul la stânga sau la dreapta, iar profundoarele sunt voleturile orizontale, montate de o parte şi de alta a direcţiei, care contribuie la stabilitatea şi mobilitatea în plan longitudinal a avionului. *(N.t.)*
{111} Aluzie la etimologia prenumelui Christopher. *(N.t.)*
{112} Arbore tropical, cu flori tubulare de culoare albastră *(N.t.)*
{113} În persană, în original: „La revedere”. *(N.t.)*
{114} Sedativ numit şi „serul adevărului”, folosit în timpul interogatoriilor. *(N.t.)*
{115} http://goo.gl/qia5sb
{116} http://goo.gl/jTAVgz
{117} Particulă elementară neutră, stabilă, cu masa foarte mică. *(N.t.)*
{118} Şarpe mitologic care îşi înghite propria coadă, alcătuind un cerc; simbolizează unitatea primordială. *(N.t.)*
{119} Lemn-dulce *(Glycyrrhiza glabra):* plantă erbacee ale cărei rădăcini cu gust dulce-amar sunt folosite pentru aromatizarea dulciurilor şi băuturilor. *(N.t.)*
{120} Semiluna Fertilă (sau Cornul Abundenţei): regiune din vestul Asiei care cuprinde zonele fertile din Mesopotamia şi Levant. *(N.t.)*
{121} http://goo.gl/xwGqwd
{122} http://goo.gl/X8rmEY
{123} Luwienii erau un grup etnic răspândit în partea răsăriteană a Turciei de azi. *(N.t.)*
{124} Kinect este un dispozitiv cu senzori de mişcare, ce permite controlul unui calculator de la distanţă. *(N.t.)*
{125} Vehicul aerian fără pilot, manevrat de la distanţă. *(N.t.)*
{126} Spirala Fibonacci este un grafic în formă de melc, care reprezintă şirul de numere descoperit de matematicianul italian Leonardo Fibonacci (1170-1240); începe cu 0 şi 1 şi continuă cu numere obţinute prin adunarea celor două anterioare: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610 etc. *(N.t.)*
{127} Numărul de aur (numit şi Secţiunea de aur sau Raportul de aur), notat cu litera grecească Φ, este primul număr iraţional descoperit de matematicieni şi este aproximativ egal cu: 1,618033. *(N.t.)*
{128} Specie de câine sălbatic care nu latră, răspândită în Australia. *(N.t.)*
{129} http://goo.gl/UOh3zZ
{130} http://goo.gl/mMurZ8
{131} În spaniolă, în original: „Adio, prieteni!” *(N.t.)*
{132} Analgezic opioid. *(N.t.)*
{133} http://goo.gl/VJLCtT
{134} Ere geologice ale Pământului, ordonate cronologic: Hadeanul este cea mai veche eră, iar Antropozoicul, în care a apărut omul, este cea mai recentă. *(N.t.)*
{135} În hindi, în original: (apr.) „chifteluţă”. *(N.t.)*
{136} În hindi, în original: „viaţa mea”.
{137} Muntele Kangchenjunga are 8.586 în şi este al treilea ca înălţime din lume. *(N.t.)*
{138} http://goo.gl/qa02uc
{139} În spaniolă, în original: „neghiobule”. *(N.t.)*
{140} Substanţă solidă, galbenă, cristalină, fabricată din toluen şi folosită ca exploziv cu care se încarcă proiectilele de artilerie. *(N.t.)*

{141} Eşarfă tradiţională arabă, de obicei albă, cu carouri mici, de culoare neagră. *(N.t.)*
{142} Paste tubulare scurte, cu striaţii la exterior. *(N.t.)*
{143} În italiană, în original: „apă carbogazoasă”. *(N.t.)*
{144} http://goo.gl/x65wnj
{145} http://goo.gl/RS3t9u
{146} Un fel de cuţit cu lamă lungă şi lată, folosit la tăiatul trestiei-de-zahăr în America tropicală. *(N.t.)*
{147} http://goo.gl/Sv75sw
{148} În italiană, în original: „Cine e?” *(N.t.)*
{149} În italiană, în original: „Dumnezeule”. *(N.t.)*
{150} Rasă italiană de câini, folosită mai ales pentru pază. *(N.t.)*
{151} Tehnică de luptă dezvoltată de armata israeliană, care îmbină elemente din mai multe arte marţiale. *(N.t.)*
{152} Coborâtorul Pirana este un inel metalic special, prevăzut cu trei ciocuri, folosit de alpinişti pentru coborârea pe un versant. *(N.t.)*
{153} Flotor: fiecare dintre cele două dispozitive etanşe şi umplute cu aer, fixate de aripi şi de fuzelaj, care asigură plutirea unui hidroavion. *(N.t.)*
{154} În italiană, în original: „Înaintaţi!” *(N.t.)*
{155} Unitate anglo-saxonă de măsură pentru capacităţi, egală cu 0,568 l. *(N.red.)*
{156} http://goo.gl/bsbWUU
{157} Trilit: monument megalitic format din trei pietre, dintre care două verticale şi una transversală. *(N.t.)*
{158} În spaniolă, în original: „nenorocito”. *(N.t.)*
{159} Boomul sonic este zgomotul asemănător cu o explozie produs de avioanele supersonice în momentul când accelerează brusc şi depăşesc viteza sunetului. *(N.t.)*